Ampliado e Revisado

# SUPER

Suplemento de Regras extras para o RPG SUPER DEFENSORES DE TÓQUIO 3a. EDIÇÃO

Ampliado e Revisado
SUPER
3D&T
BOOSTER
Suplemento de Regras
extras para o RPG
SUPER DEFENSORES DE
TÓQUIO 3a. EDIÇÃO

# CRÉDITOS

## TEXTO
Carlos Maurilio "Téko" Martins, Maury "Shi Dark" Abreu, Marcelo Cassaro "Paladino", J. M. Trevisan, Bruno "Koroa-san" Garrido, Victor R. Fernandes

## EDIÇÃO
Carlos Maurilio "Téko" Martins

## COLABORADORES
Mizael & Diego

## ARTE
Todas as ilustrações, imagens e logos apresentados aqui pertencem a seus respectivos autores e são utilizados apenas com o propósito de resenha.

## CAPA
Carlos Maurilio "Téko" Martins

## AGRADECIMENTOS

Elizabeth "Véia" Guedes
Antonio Carlos "Kalú" Martins
Denize "Xanaphia" Rodrigues
Maury "Shi Dark" Abreu
Marcelo Cassaro "Paladino"
Rafael Mena
Leonardo "Duendelho" Sanches
Martin "Kophidis" Mega
Rafael "Taquarito" Bisso
Ricardo "Deroslav" Mega
Rafael "Muzza" Mozzillo
Airton "Kess The Ranger" Medina
Tiago "Toiço" Mottini
Renato "Marvin" Amado
Fernando "Kadith"
Rodrigo "Bellenus"
José Manuel "Junior"
Leonardo "Thundersteel"
E a todos os membros e amigos da comunidade Super 3D&T Turbo (Orkut)

INTRODUÇÃO ........ 5
OS HERÓIS ........ 6
AGÊNCIAS E ORGANIZAÇÕES ........ 8
KITS DE PERSONAGEM ........ 12
VANTAGENS E DESVANTAGENS ........ 17
TALENTOS REGIONAIS ........ 26
EQUIPAMENTO ........ 30
MAGIAS ........ 45
ITENS MÁGICOS ........ 74
CRIATURAS ........ 103
O MESTRE ........ 112
ERRATA ........ 118
NOVA FICHA DE PERSONAGEM ........ 123
3D&T OPEN GAME ........ 125

# INTRODUÇÃO

**Expansão. Creio que esta é a palavra que mais identifica este novo suplemento para Super 3D&T Turbo. Aqui você irá encontrar o material necessário para completar suas aventuras de RPG, bem como OS outros manuais de Super 3D&T que você já possui.**

**Aqui neste suplemento você vai encontrar novas Vantagens, Desvantagens, Magias, Kits de Personagem, Criaturas, Itens Mágicos, além de dicas extras para o Mestre, bem como para os jogadores durante a criação de seus personagens.**

**Para utilizar este livro, você vai precisar do Super Manual 3D&T Turbo, do Super Manual do Aventureiro Medieval e do Super Manual dos Monstros.**

## O que é RPG?

RPG vem de Role Playing Game, e significa "Jogo de Interpretação de Personagem". Jogar RPG é como fazer de conta: você finge ser outra pessoa, age como ela agiria e pensa como ela pensaria. É uma espécie de teatro, mas sem nenhum roteiro para seguir. A história apenas vai acontecendo.

RPG é um jogo de faz de conta, um jogo de contar histórias. A aventura rola enquanto os jogadores tomam decisões, vivendo seus papéis em mundos de imaginação. Sentados à volta de uma mesa, anotando em papéis e jogando dados, eles experimentam aventuras épicas, viagens emocionantes e perigos apavorantes!
Jogar RPG é como assistir a um filme ou ler uma revista em quadrinhos, mas com VOCÊ participando da história! Sim, pode esquecer o conforto e a segurança da poltrona: neste mundo de aventuras e perigos, VOCÊ deve lutar para sobreviver. VOCÊ deve decifrar os enigmas, encontrar as saídas e combater os inimigos.

## 3D&T

3D&T significa Defensores de Tóquio 3ª Edição. Apesar do nome, este não é um jogo que envolve apenas aventuras em defesa de Tóquio: é um jogo com heróis e vilões poderosos, capazes de feitos extraordinários. Enquanto outros jogos de RPG podem privilegiar o drama, intriga, realismo ou precisão histórica, em 3D&T isso não é tão importante (bem, nem tanto).

3D&T tem regras muito mais simples que a maioria dos outros jogos de RPG. Um personagem jogador pode ser construído em poucos minutos. As estatísticas de jogo são poucas. Não há longas tabelas ou diagramas. Os testes são simples. As rolagens de dados são claras. E o sistema aceita aventuras em qualquer gênero, da ficção espacial aos torneios de rua — desde que envolva grandes heróis, vilões e monstros com habilidades fantásticas.

3D&T é baseado nas aventuras dos videogames, anime e mangá. Os mais desinformados confundem anime/mangá com algo “infantil”: isso está muito longe da verdade, como provam obras como Cowboy Bebop, Record of Lodoss War, Akira e Animatrix. Mas de modo geral, em anime/mangá, exagero e extravagância são mais importantes que a lógica. Qualquer herói iniciante pode possuir poderes assombrosos, como ser capaz de disparar pássaros flamejantes pelas mãos, atravessar paredes por teleporte, possuir um monstro como mascote ou conhecer todos os idiomas do mundo.

## TORMENTA

Tormenta é um cenário de fantasia para uso em jogos de RPG. Um lugar imaginário onde jogadores e Mestres podem basear suas aventuras.

Arton é um mundo medieval. Um mundo de castelos, reis, cavaleiros e camponeses, muito parecido com a Idade Média européia. A diferença é que em Arton temos magia, e a presença dessa força sobrenatural pode mudar completamente os rumos de uma civilização.

Arton é uma terra de magos e criaturas mágicas. Membros de raças não-humanas como elfos, anões, halflings e minotauros podem ser vistos pelas ruas. Guerreiros em armaduras brilhantes levantam suas espadas em defesa do Reinado. Os deuses responsáveis pela criação do mundo e das raças ainda estão presentes, oferecendo poderes para seus clérigos, paladinos, druidas e xamãs. Dragões ameaçam aldeias. Magos malignos ou insanos dedicam suas vidas a criar ou invocar monstros.

O mundo de Arton foi detalhadamente descrito em várias edições do livro **Tormenta**, e em outros suplementos.

Grande parte do conteúdo deste livro é voltado para o cenário de Arton. Ele apresenta seus muitos tipos de heróis, vilões e também pessoas comuns que habitam esta terra.

No entanto, se você não utiliza Tormenta como cenário de campanha, mesmo assim pode usar este livro.

**O jogador de RPG faz de conta que é outra pessoa. Ele finge ser um personagem. Então, para jogar RPG, primeiro você vai precisar de um personagem.**

**O personagem é o herói que vai participar das aventuras, obedecendo aos comandos do jogador que o controla. Ele é como um lutador de videogame, que aplica golpes quando você aperta os botões. A diferença é que, em vez de apertar botões, você diz em voz alta aquilo que seu personagem vai fazer. O que o jogador fala, o personagem faz. Se o jogador diz "estou abrindo a porta", na verdade não é ele, e sim seu personagem, que tenta abrir a porta.**

**No Super Manual 3D&T Turbo você aprendeu como criar um personagem do nada, porém aqui você vai descobrir que esse mesmo herói pode se tornar muito mais complexo e interessante se possuir uma origem, uma história que explica o motivo de sua vida de aventureiro entre outras motivações que possua.**

**Este capítulo apresenta também a pontuação própria e dicas para campanhas envolvendo ficção científica e super-heróis.**

## A Pontuação

Os pontos “medem” o poder de um personagem. A pontuação inicial dos personagens jogadores é escolhida pelo Mestre, pois ele decide se será uma aventura para heróis iniciantes ou grandes campeões.

Uma vez determinada essa pontuação, os personagens só podem conseguir mais pontos com Experiência.

O Mestre também decide quantas Desvantagens pode-se ter, e seu valor máximo. A seguir temos algumas sugestões de pontuação para campanhas de super-heróis, que exigem um nível de poder superior a uma campanha medieval:

• ***Novato (10 pontos):*** você é alguém que descobriu o mundo das conspirações, alienígenas e superpoderes apenas recentemente. Está fazendo seus primeiros contatos com as agências governamentais, grandes corporações e supergrupos que combatem alienígenas. Se tiver um Patrono, você será um recruta. Pode ter Características até 5, até três Desvantagens de -1 a -2 pontos, ou duas Desvantagens de qualquer valor.

• ***Soldado (12 pontos):*** você já atua na batalha entre terrestres e aliens há algum tempo, e sabe que existe no mundo mais que os jornais e a TV mostram. Se tiver um Patrono, você já será um combatente regular. Pode ter Características até 5, e até três Desvantagens de qualquer valor.

• ***Super (15 pontos):*** você se tornou uma peça-chave nas guerras secretas. Se tiver um Patrono, talvez tenha um posto de comando ou faça parte de um grupo especialmente importante. Esta é a pontuação máxima para um personagem jogador recém-criado. Pode ter Características até 5, e até três Desvantagens de qualquer valor.

## Vantagens e Desvantagens

Quase todas as Vantagens e Desvantagens vistas no Super Manual 3D&T Turbo também podem ser usadas normalmente em campanhas modernas e de super-heróis. Existem, contudo, algumas Vantagens e Desvantagens, bem como regras ligadas à magia e fantasia medieval que somente poderão fazer parte de aventuras modernas com a supervisão e autorização do Mestre, como por exemplo: Focus, Arcano, Clericato, Restrição de Magia, Paladino...

Em um mundo de superpoderes e superciência, a magia é coisa rara. Numerosas equipes modernas contam com a presença de um mago, mas eles sempre serão poucos – figuras exóticas e místicas, envoltas em mistério. Além disso, os personagens jogadores raramente terão contato com criaturas mágicas. O Mestre deve permitir que, no máximo, apenas um personagem jogador tenha poderes mágicos.

O mesmo vale para certas Vantagens e Desvantagens raciais, que não se encaixariam em campanhas modernas, tais como: Anão, Centauro, Elfo, Genasi, Gnomo, Troglodita, etc. Algumas formas de explicar a presença dessas raças seria como alienígenas; como experimentos genéticos; ou através de portais mágicos dimensionais que os trouxeram de seus mundos nativos, entre outras explicações. De qualquer forma, por sua raridade, no mundo atual todas estas Vantagens e Desvantagens Raciais custam 1 ponto extra para personagens jogadores.

Algumas Vantagens e Desvantagens Condicionais se encaixam perfeitamente em campanhas modernas com a presença do sobrenatural, tais como: Esqueleto, Fantasma, Zumbi, Vampiro...

# A História do Personagem

Mais do que poderes, um bom personagem precisa de charme, carisma, empatia. Precisa despertar emoções fortes. Se alguém fácil de gostar, desprezar, amar ou odiar – não apenas para você, que vai jogar com ele, mas também para todos que o conhecem. Isso vale não apenas para personagens de RPG, mas para qualquer tipo de história.

E como conseguir algo assim? Não é fácil, melhor avisar logo. Se fosse, TODOS os personagens de TODOS os livros, filmes, desenhos animados e revistas em quadrinhos seriam figuras inesquecíveis, dignas de povoar nossos sonhos e fantasias. Mas a realidade não é bem essa, todos sabemos...

Será que vale mais a pena jogar com um guerreiro de 12 pontos que já teve metade de sua vida descrita numa folha de história, ou iniciar com um jovem que mal largou sua espada de treinamento – e construir toda uma história durante a aventura?

Rapazes e garotas... hora de simplificar.

## Detalhes

A vantagem de uma história extremamente detalhada é fornecer ferramentas para o Mestre. Meios de colocá-lo na aventura e incentivar sua participação. Um grande inimigo, um irmão perdido, uma ex-amante enlouquecida pelo ciúme... todos estes exemplos podem ser usados como "gancho" de aventura para enriquecer ainda mais a campanha.

A história simplificada pode não cair bem quando o personagem já é experiente (cá entre nós, fica difícil jogar com um personagem de 12 pontos sem detalhar suas conquistas, suas derrotas, seus inimigos). Nesse caso, detalhar ao máximo pode ser mesmo o caminho.

Mas quando se trata de personagens iniciantes vale a regra do quanto mais simples melhor: não se prenda à infância do personagem, a quem ele encontrou ou quantos amigos fez. Concentre-se em fatos que vão efetivamente refletir em seu comportamento atual.

Quando um personagem está começando, é muito mais importante seu comportamento e personalidade do que seu histórico. Pode não ser uma boa determinar que o personagem só usa espadas longas por tradição de família (afinal imagine-se na conclusão da primeira campanha derrotando o grande vilão e conquistando o direito de permanecer com o maravilhoso artefato que é – adivinhem? – uma espada curta). Mas dizer que ele tem medo de cobras porque caiu em um ninho delas quando era pequeno pode ser interessante.

## Empatia

O grande problema desta abordagem é: você tem uma história... mas será que realmente se importa com ela? Digamos que pela história, seu guerreiro teve toda a família assassinada por um conde maligno quando ainda era criança. Durante a campanha você encontra o conde e faz o possível para interpretar toda a raiva e ressentimento que seu personagem sente... geralmente sem sucesso. Claro que esta não é uma regra gravada em pedra; há ótimos jogadores que realmente conseguem "entrar" no personagem. Mas um PDM que você encontra durante o jogo será mais interessante que um PDM descrito nas costas da ficha de personagem, em seu histórico.

Às vezes não vale a pena ter um personagem completo, descrito em todos os detalhes. O melhor será construí-lo aos poucos, durante a própria campanha, aproveitando as oportunidades que surgem.

Isso soluciona o problema do começo desse texto: gerar empatia pelo personagem. Torná-lo memorável.

O 3D&T dificulta um pouco esse tipo de atitude, pois ele usa pontuação para que seus aventureiros já comecem com Vantagens e Desvantagens, coisas que determinam um pouco seu passado. Por que se tornar inimigo de um príncipe maligno durante a aventura, se você já pode começar com isso ganhando ainda alguns pontos de personagem pela Desvantagem Inimigo?

## Simplificando

"Então eu posso me divertir mais com um personagem vazio?" pergunta algum apressadinho em preencher bolinhas em sua ficha. "NÃO!" será a resposta.

Dar conteúdo ao personagem AINDA É importante. Nunca deixe de escrever (ou pensar em) pelo menos dois ou três parágrafos sobre ele. Sem isso, ele não tem alma; é uma máquina de lutar ou lançar magias, uma coisa sem graça.

Como via de regra tente pensar da seguinte forma: se seu personagem é experiente (um mago de 10 ou 12 pontos) siga o método mais detalhado e capriche na interpretação para torná-lo interessante. Se for um novato (um ladrão de 5 pontos), decida apenas o básico e deixe que os acontecimentos escrevam sua história.

Vai ser muito mais divertido fazer parte da lenda do que vê-la destrinchada em uma folha de caderno antes mesmo de começar a jogar...

# Agências e Organizações

**Em aventuras modernas, numerosas organizações e agências secretas combatem alienígenas, realizam experimentos genéticos ou possuem outros objetivos próprios, sem que as pessoas comuns tenham conhecimento disso. Qualquer pessoa que não pertença a uma dessas agências só vai ficar sabendo sobre esses assuntos por acidente... e vai lamentar muito!**

**Sem um Patrono, a vida é bem difícil para aqueles com superpoderes ou conhecimentos proibidos. Vários serviços secretos vão praticamente competir para capturá-lo ou contratá-lo primeiro – seja como recrutas em potencial, seja como prisioneiros ou cobaias. Mesmo a mais benevolente das agências secretas (se é que existe alguma) não pode permitir que as pessoas com poderes ou segredos circulem com liberdade.**

**O Mestre deve acompanhar a construção dos personagens e ficar especialmente atento a esse ponto. Será mais simples planejar as aventuras se todos eles tiverem um Patrono (pois assim seria mais simples enviá-los em missões) ou se todos não tiverem (pois eles seriam fugitivos). Caso contrário o Mestre e os jogadores devem pensar em alguma solução para imaginar como um "civil" poderia atuar com agentes, ou vice-versa.**

## Fornecendo Equipamento

Além dos benefícios normais (transporte, informação, apoio...), os Patronos oferecem equipamentos a seus agentes no início de cada missão. Esses itens não precisam ser comprados com dinheiro ou pontos.

Note, entretanto, que esses itens NÃO pertencem ao personagem. Ele não poderá usá-los para resolver problemas pessoais, a menos que seu Patrono autorize – o que raramente acontece. Equipamento danificado ou perdido será descontado do limite de itens que ele poderá usar na próxima missão, até que a perda seja remediada pelo personagem.

## Exigências

Todos os Patronos deste capítulo custam 2 pontos. Entretanto, a maioria deles exige que o personagem possua certas Vantagens e/ou Desvantagens. Elas não estão incluídas no custo do Patrono, devendo ser adotadas em separado.

## CIA

A Agência Central de Inteligência dos Estados Unidos (Central Intelligence Agency, CIA) é responsável pela manutenção e avaliação de informações vitais para a segurança dos EUA. As tarefas específicas da CIA incluem: assessorar o Presidente e o Conselho de Segurança Nacional em assuntos internacionais; conduzir pesquisas políticas, econômicas, científicas, técnicas, militares e em outros campos; monitorar transmissões de rádio e TV; localizar e impedir a permanência de imigrantes ilegais; e combater espionagem e operações de inteligência estrangeira no território dos EUA.

Por vezes a CIA esteve envolvida em atividades clandestinas e ilegais, como a violação da correspondência de cidadãos e imigrantes residentes legítimos. Entre os anos de 1950 e 1973 a CIA conduziu experiências secretas de controle da mente em universidades, prisões e hospitais. Essas e outras operações foram proibidas pelo presidente Jimmy Carter, mas ainda assim a imagem da agência perante o público não é das melhores.

A péssima reputação da CIA é mais do que merecida. Mesmo após a proibição de Carter, a agência continua abusando dos recursos ilegais de investigação. Violações de privacidade, prisões indevidas, lavagem cerebral, controle da imprensa e tortura para obtenção de confissões são apenas alguns de seus métodos. A CIA age em todo o mundo, ainda que esteja legalmente limitada ao território dos Estados Unidos.

A CIA, diferente de outras organizações, é menos militar, não confiando tanto em tecnologia e poder de fogo. Prefere métodos mais sutis, como a espionagem e manipulação política, desconsiderando quaisquer direitos humanos no curso de suas pesquisas e investigações: são eles os responsáveis por muitos casos de abdução atribuídos a extraterrestres, bem como o uso de cobaias humanas em experiências secretas.

Alguns agentes da CIA tentam fazer o que acham certo mesmo quando isso vai contra as ordens. A CIA usa como agentes principalmente humanos e ciborgues, sendo que portadores de superpoderes são raros.

**Exigências:** agentes da CIA devem possuir Interrogatório, Intimidação e pelo menos três Especializações de Investigação. Todos devem adotar Má Fama como uma de suas Desvantagens.

## Clube de Caça

Clubes de Caça são instituições para caçadores ousados, corajosos o bastante para enfrentar os mais perigosos seres sobrenaturais, tais como vampiros, lobisomens, fantasmas, demônios, etc.

É verdade que, até tempos recentes, os Clubes de Caça não representavam grande perigo para os seres sobrenaturais – mesmo organizados e equipados, seus sócios eram apenas mortais.

Mas agora as coisas mudaram. Os membros do Clube parecem melhor sucedidos em suas caçadas, destruindo criaturas cada vez mais poderosas. Novos clubes se espalham pelo mundo com sucesso. E os caçadores atuais parecem livres de sua maior ineficiência – a falta de informações exatas sobre os seres que caçam. Hoje em dia, o Clube de Caça parece conhecer detalhadamente os poderes, fraquezas, hábitos, crenças e até mesmo as seitas e clãs de suas presas.

O Clube mantém seus membros bem informados sobre suas presas. Cada vez mais criaturas sobrenaturais encontram seu fim vítimas das balas de prata, estacas de madeira, água benta, entre outras armas dos caçadores.

Embora tenham surgido em 1935 e tivessem tempo para se espalhar por todo o globo nestes mais de sessenta anos de existência, os Clubes de Caça eram, há até muito pouco tempo, um fenômeno tipicamente norte-americano. Nos últimos anos, entretanto, uma mudança brusca vem acontecendo dentro dos Clubes de Caça e alterando o cenário do mundo sobrenatural para o próximo milênio. Nunca se viu um proliferação tão grande de caçadores em tempos recentes. Seu número vem aumentando sensivelmente a cada ano. Estamos longe de reviver o terror supremo provocado pela Santa Inquisição, mas o que acontece hoje em dia é o suficiente para apavorar qualquer criatura sobrenatural com o mínimo de bom senso.

Refúgios são invadidos e queimados. Caçadores se infiltram entre os membros de seitas sobrenaturais, aprendendo seus segredos e atacando pelo lado de dentro.

Desde que os Clubes chegaram ao Brasil só se tem notícias asseguradas de suas atividades em duas cidades: Rio de Janeiro e São Paulo. Logicamente, isso não descarta a existência de Clubes em outras cidades ou estados.

No Rio os Clubes costumam se ligar a grupos de extermínio. Alguns conseguem alianças vantajosas com traficantes, aproveitando-se de seu arsenal e usando a rede de drogas para encobrir o verdadeiro propósito do Clube.

Já em São Paulo os Clubes de Caça existem em seu formato mais tradicional, mais ou menos da mesma forma que nos EUA e Europa. Há notícias de Clubes estabelecidos em bares, casas noturnas, cafés e até bingos.

Ao contrário dos EUA, onde cada cidade tem apenas um único Clube de Caça, em São Paulo a organização é descentralizada. Dado o tamanho da cidade, é normal que hajam diversas ramificações do Clube espalhando-se pela metrópole. Todas elas prestam contas à sede principal. Embora existam algumas hipóteses, a informação de qual é exatamente a sede principal dos Clubes de Caça de São Paulo é mantida a sete chaves.

Normalmente humanos são afiliados aos Clubes de Caça, porém existem rumores que alguns Meio-Vampiros, Abominações e até mesmo superseres também façam parte dos caçadores.

**Exigências:** membros do Clube da Caça devem possuir Rastreio, Interrogatório e Intimidação.

## Departamento de Defesa

Sediado no Pentágono, o Departamento de Defesa dos EUA é o maior de todos os departamentos federais – consumindo 26% dos impostos recolhidos no país. Comanda as operações do Exército, Marinha, Força Aérea, Fuzileiros Navais, a CIA e o NORAD, o que fornece uma idéia de seu imenso poder e influência. Reúne por volta de 2,1 milhões de homens e mulheres em serviço ativo, mais 1,7 milhões de reservistas. Foi organizado em 1949 como conseqüência do Ato de Segurança Nacional de 1947.

O objetivo principal do Departamento de Defesa é impedir que a ciência alienígena seja conhecida pelo público. Qualquer país ou organização com acesso a essa tecnologia teria uma superioridade militar esmagadora, e o Pentágono quer assegurar-se de que os EUA sejam os únicos possuidores desse segredo.

A análise de naves, aparelhos e cadáveres extraterrestres vem sendo responsável pelos grandes avanços tecnológicos dos EUA. A Força Aérea já dispõe de caças construídos com tecnologia de OVNIs, capazes de manobras impossíveis para qualquer outro tipo de aeronave. O surgimento de novas gerações de computadores foi resultado de análise de tecidos alienígenas. Informações galactográficas conseguidas em interrogatórios têm servido para orientar sondas espaciais e o telescópio orbital Hubble.

Batalhas entre alienígenas e terrestres são cuidadosamente encobertas pelo Departamento de Defesa, que divulga informações falsas a respeito.

O Pentágono conserva em seus subterrâneos uma vasta coleção de evidências sobre a existência de extraterrestres: destroços de naves, instrumentos, aparelhos, cadáveres e criaturas vivas, todos armazenados em imensos depósitos ocultos. Suspeita-se que o recente ataque terrorista que destruiu parte do prédio teria sido, na verdade, provocado por aliens.

O Pentágono emprega muitos superseres como agentes. Suas missões quase sempre envolvem procurar artefatos aliens, investigar desastres envolvendo OVNIs, etc.

**Exigências:** agentes do Departamento de Defesa devem possuir pelo menos três Especializações de Investigação, Ciências ou Máquinas (ou uma de cada).

## FBI

O Bureau Federal de Investigação (Federal Bureau os Investigation, FBI) é uma divisão do Departamento de Justiça dos EUA, uma das mais poderosas e influentes organizações legais do mundo.

Sediado em Washington, D.C., conta com mais de 8.000 agentes espalhados pelo país. O FBI é responsável pela solução de centenas de crimes federais, como assaltos a bancos, seqüestros, falsificações e fraudes governamentais. Agentes do FBI têm profunda influência sobre as demais forças policiais. A reputação do FBI perante o público não é tão ruim quanto a da CIA, mas também não é muito melhor – os federais são conhecidos por burlar as leis no curso de suas investigações, freqüentemente fazendo uso de chantagem e violência excessiva.

O FBI não tem ligação com aliens, superseres ou experimentos genéticos proibidos, mas ocorre que alguns de seus agentes entram em conflito com o Departamento de Defesa e outras agências governamentais quando esbarram em evidências da existência desses assuntos. Tais agentes encontram-se em luta ferrenha contra seus superiores para levar a público essas evidências, mas até agora não conseguiram resultados concretos: suas tentativas sempre resultam em boatos logo esquecidos pelo público.

É raro que agentes do FBI sejam superseres – exceto quando eles escondem essa condição de seus líderes. O FBI tem equipes especiais encarregadas de investigar casos envolvendo aliens e segredos corporativos, mas qualquer informação importante que consigam é prontamente engavetada por seus superiores.

**Exigências:** agentes do FBI devem possuir pelo menos três Especializações de Investigação.

## NASA

A maior agência norte-americana responsável pela exploração do espaço era a NACA (National Advisory Committee for Aeronautics), basicamente militar, e ligada ao Departamento de Defesa – sendo responsável pelo desenvolvimento do programa de foguetes X-15. Em março de 1958 o presidente norte-americano Eisenhower aprovou a criação de uma agência espacial civil, e a NACA foi transformada em NASA (National Aeronautics and Space Administration).

Desde então a NASA esteve envolvida em projetos que tiveram grande repercussão pública, como os programas Mercúrio, Gemini. Apollo, Apollo-Soyuz, o Skylab e outros, mas principalmente o ônibus espacial – que sofreu considerável atraso com o desastre da Challenger em 86. No momento a NASA ocupa-se principalmente com o lançamento de satélites de comunicação ou meteorológicos, além do telescópio orbital Hubble.

A NASA opera basicamente no Cabo Canaveral, Flórida, uma das três principais bases de lançamento de foguetes dos EUA. As outras duas são a base Vandenberd da Força Aérea, na Califórnia; e a ilha Wallops, Virginia.

Sendo uma agência civil, a NASA não está mais sob controle direto do Departamento de Defesa. Mesmo assim é mantida sob vigilância cerrada pelos militares. Suas descobertas sobre extraterrestres são confiscadas e arquivadas no Pentágono. Informações colhidas por sondas e ônibus espaciais são rigorosamente analisadas pelo Departamento de Defesa, de modo que a imprensa tem acesso apenas a parte delas; qualquer notícia a extraterrestres jamais chega ao público. Astronautas que tenham contato com extraterrestres são presos, interrogados e depois sofrem lavagem cerebral para esquecer o que viram.

Os cientistas da NASA não concordam com essa censura. Como os agentes do FBI, eles desejam que a verdade seja revelada, mas a situação é ainda pior para eles; além de vigília implacável, sua verba é controlada com rigor pelo Departamento de Defesa. O programa de ônibus espacial é sempre mantido "no vermelho", e ameaças de cortes no orçamento conservam a NASA sob rédea curta – pois menos dinheiro significa menor segurança para os astronautas. Essa escravidão financeira também obriga a NASA a ajudar no desenvolvimento de tecnologia militar, como as armas anti-satélite (ASAT) criadas originalmente para o projeto Iniciativa de Defesa Estratégica, mais conhecido como "Guerra nas Estrelas". Atualmente tais armas têm sido usadas pelo NORAD para combater extraterrestres.

Muitos cientistas e até baixos funcionários da NASA sabem sobre os aliens, mas são coagidos pelo Pentágono a manter segredo, sob ameaça de demissão, prisão ou coisas piores.

Os poucos superseres que fazem parte da NASA atuam como cientistas, pilotos, astronautas e membros de equipes de resgate. Suas missões, claro, envolvem a pesquisa e exploração do espaço.

**Exigências:** técnicos da NASA devem possuir pelo menos três Especializações de Ciências ou Máquinas.

## NORAD

O North American Aerospace Defence Command, Comando de Defesa Aeroespacial Norte-Americano, foi no passado uma agência militar encarregada da patrulha do espaço. Sua antiga missão era vigiar todos os objetos feitos pelo homem em órbita da Terra, com o objetivo principal de precaver-se contra quedas de satélites e ataques soviéticos.

De todas as agências militares do mundo, o NORAD é uma das mais preparadas para a guerra espacial. Foram eles os primeiros a desvendar a ciência alienígena e tornar possível sua reprodução. O NORAD é totalmente radical contra os extraterrestres. Seu lema: "um alien bom é um alien morto".

O QG do NORAD é sediado quinhentos metros abaixo da montanha Cheyenne, estado de Wyoming, noroeste dos EUA – próximo à fronteira do Canadá. Atualmente é a mais ativa agência governamental na caça aos extraterrestres hostis presentes na Terra. Suas estações de rastreamento tentam localizar OVNIs em órbita da Terra, e seus satélites de batalha (outrora destinados ao projeto "Guerra nas Estrelas") tentam combatê-los. Muitas naves alienígenas acidentadas em nosso planeta foram alvejadas pelas armas

do NORAD, que podem variar desde estações orbitais de batalha laser a grandes canhões terrestres, e até mesmo mísseis nucleares. Além de armas, o NORAD é também pioneiros em xenobiologia, a pesquisa da biologia alienígena; em seus laboratórios e calabouços estão pelo menos metade de todos os extraterrestres recolhidos pela Força Aérea nos últimos anos. Alguns vivos.

O NORAD é uma das agências secretas com maior número de superseres.Uma vez comprovado que uma pessoa possui poderes especiais (e também pode ser controlada), a primeira providência do Pentágono é enviar o "voluntário" para um período de testes no NORAD. Aqueles que conseguem se qualificar passam a fazer parte da organização. Os rejeitados... bem, nunca se ouviu falar deles.

**Exigências:** agentes do NORAD devem possuir pelo menos três Especializações de Investigação, duas de Medicina, uma de Ciências ou pelo menos um Superpoder ou Vantagem/Desvantagem Condicional permitida.

## Shadaloo

Shadaloo. A própria palavra traz arrepios aos oprimidos em todo o mundo. Jamais existiu tão eficiente organização de crime e terror. O mundo está lentamente sendo envolvido nos tentáculos criminosos desta entidade maligna, totalmente controlada por um tirano ex-ditador da Tailândia. Logo, todas as organizações criminosas vão jurar lealdade a Shadaloo. Uma vez que isso ocorra, os governos do mundo começarão a ser tomados, eventualmente atingindo o objetivo de seu comandante: se tornar o grande ditador mundial.

Embora a principal base de operações da Shadaloo fique em Mriganka, várias bases menores operam em todo o mundo. Criminosos de todos os tipos e nações trabalham para a Shadaloo – alguns sabendo disso, alguns não. De fato, a maioria não tem idéia da extensão com que a Shadaloo se estabeleceu no mundo do crime. Se soubessem, talvez lutassem contra uma organização tão monstruosa, temendo tanto poder nas mãos de um só homem. Mas eles não sabem, pois a ignorância impera entre os criminosos e a paranóia os impede de fazer perguntas.

Portanto, o tráfico de drogas continua – e também os assaltos a bancos, fraudes, chantagens e assassinatos. Tudo para alimentar o poder da Shadaloo. Não existe qualquer tipo de crime, ação terrorista, destruição desumana e violenta que a Shadaloo não seja capaz de cometer.

A Shadaloo tem muitos lacaios, desde figuras do submundo do crime – pequenas gangues, guardas corruptos, simples ladrões – a mercenários, pistoleiros e assassinos. Qualquer um ganhando a vida através dos aspectos mais baixos da existência humana pode ser empregado pela Shadaloo. Mesmo alguns com poderes especiais têm trabalhado ocasionalmente para a Shadaloo.

**Exigências:** integrantes da Shadaloo não podem possuir o Código de Honra dos Heróis e da Honestidade. Também devem possuir três Especializações quaisquer.

## Umbrella Corp.

Em meados de 1950, sediados na pequena cidade norte-americana de Raccoon City, os cientistas Edward Ashford e Ozwell E. Spencer descobriram os que se chamaria "Vírus Mãe" – uma descoberta com grande potencial para utilizações tanto medicinais como militares. Suas pesquisas seguintes abordaram as inúmeras utilidades e aplicações do vírus, que foi base para uma série de lucrativas patentes. No começo dos anos 60, os pesquisadores fundaram a Umbrella Chemical Inc, que rapidamente se tornou uma das maiores corporações do planeta.

Uma macro-empresa influente no mundo inteiro, com recursos inesgotáveis e agentes em todas as áreas. Uma corporação sem rosto, com determinação para alcançar seus objetivos, sem se importar com ética, moral ou com as vidas daqueles em seu caminho.

A Umbrella funciona exatamente como uma gigantesca empresa, com níveis hierárquicos confusos e burocráticos, sempre em mudança, praticamente impossíveis de compreender ou rastrear. Essa aparente desorganização é um mecanismo eficaz para evitar que investigadores e autoridades descubram os responsáveis pelos crimes da Umbrella: diretores regionais respondem a diretores de ramo, que respondem a diretores responsáveis e por aí vai. Quando surge algum problema que não pode ser abafado, sempre há bodes expiatórios, isentando a corporação de culpa.

Ninguém sabe se os fundadores originais ainda comandam a empresa, embora rumores digam que Spencer ainda toma decisões na alta cúpula. Curiosamente, não há nenhuma menção à alta cúpula da Umbrella em lugar algum.

Perante a imprensa, a Umbrella é uma empresa de pesquisas farmacêuticas que realiza grandes avanços em medicina e qualidade de vida. No entanto, sob a fachada de benevolente, existem contratos militares secretos com várias nações do mundo. Hoje, não há nação que não consome produtos Umbrella – enquanto que em seus laboratórios secretos, pesquisas levam ao aperfeiçoamento do T-Vírus e ao surgimento de armas biológicas. Além disso, a Umbrella também fabrica e comercializa armas convencionais, sendo um dos principais fornecedores do Exército norte-americano e das demais agências vistas neste capítulo.

Durante longos anos o segredo sujo esteve abrigado em numerosas instalações secretas ao redor do mundo – incluindo uma mansão nos arredores de Raccoon City; o antigo casarão na verdade esconde uma das entradas para um gigantesco complexo laboratorial subterrâneo, cujas raízes avançam sob a cidade inteira. De fato, quase toda a população local trabalha de alguma forma para a Umbrella, direta ou indiretamente; muitos não sabem disso, outros são impedidos de revelar o fato por normas contratuais.

Em 1998, um acidente de laboratório fez o temido T-Vírus se espalhar pelo complexo. Cientistas e outros funcionários forma transformados em "zumbis". O caos também libertou um sem-número de criaturas mutantes, cobaias resultantes de experimentos genéticos.

Mesmo após os incidentes em Raccoon City, as pesquisas continuaram, aproveitando dados obtidos durante confrontos entre os monstros mutantes e autoridades ou sobreviventes. Várias de suas criaturas são empregadas com soldados descartáveis, protegendo instalações ou eliminando indesejáveis.

A Umbrella continua pesquisando armas biológicas em segredo, mas qualquer informação a respeito é altamente sigilosa e negada veementemente. Criaturas mutantes e amostras de vírus são mantidas em vários pontos do mundo. E podem escapar...

A Umbrella possui uma equipe de elite extremamente leal: o Serviço de Contramedida a Ameaças Biológicas, formada por mercenários e ex-soldados experientes, para conter e eliminar ameaças de contaminação ou quando uma arma biológica escapa do controle. Extra-oficialmente, são os "capangas" da Umbrella, encarregados do trabalho sujo. O soldado mais "raso" desta unidade é, pelo menos, um personagem feito com 10 pontos.

**Exigências:** mercenários da Umbrella (U.C.B.S. – Umbrella Biohazard Countermeansure Service) devem possuir Intimidação, Primeiros-Socorros e Rastreio. Os cientistas devem possuir pelo menos três Especializações de Ciências ou Máquinas.

**O jogo 3D&T oferece liberdade para que o jogador construa seu personagem como quiser, sem depender muito de restrições de classes. Através da compra com pontos, você pode ter um aventureiro elfo clérigo que voa, luta com machado, tem um companheiro tigre que dispara adagas de gelo azul pelos olhos...**

**A vantagem desse método é a liberdade: com imaginação, seu aventureiro pode ser qualquer coisa que você quiser. A desvantagem é que, quando você é um RPGista novato, ou quando está sem idéias no momento, pode ficar indeciso sobre como será o herói.**

**Este capítulo serve para auxiliar o jogador nessa escolha, apresentando uma grande variedade de Kits. Um "Kit" é como uma profissão, um tipo de especialização para um aventureiro. Algo para ajudá-lo a ser diferente, especial, único.**

**Os Kits funcionam quase da mesma forma que uma Vantagem ou Desvantagem Racial; cada personagem pode adotar apenas um Kit, se puder pagar por ele.**

**ATENÇÃO: é aconselhável que APENAS personagens jogadores novatos (feitos com 5 pontos) possam adotar Kits. Porém raças mais poderosas (como Genasis da Luz e Trevas) possuem um custo maior em pontos de personagem. Dessa forma, cabe ao Mestre permitir ou não o acesso a Kits para não desequilibrar o jogo. NPCs podem ter Kits com qualquer pontuação.**

**A seguir estão mais alguns kits, além daqueles visto no Super Manual do Aventureiro Medieval, sendo que as mesmas regras são usadas, tanto para o Custo, Restrições, Vantagens, Desvantagens, Magias Iniciais, PVs, PMs, Poderes e Obrigações.**

### Regra Opcional

Esta regra já foi apresentada no Super Manual do Aventureiro Medieval, mas vamos repeti-la: alguns Kits oferecem Especializações como parte de suas Vantagens, e isto evidentemente aumenta o custo do Kit. Esta inclusão de Especializações serve para melhorar o estereótipo oferecido pelo Kit.

Com esta regra opcional, o jogador poderá escolher não incluir certas Especializações na compra do Kit, tornando o mesmo até 1 ponto mais barato. Para isso, os referidos Kits possuem três Especializações opcionais que podem ser eliminadas (que juntas custam 1 ponto). Estas estão marcadas com um "‡". As demais Especializações devem ser mantidas no pacote do Kit.

**Atenção:** os Kits que oferecem custos diferenciados para diferentes Vantagens/Desvantagens Raciais têm todos os valores de custos alterados no caso do jogador eliminar as Especializações opcionais. Então um Kit que custe 3 pontos, mas que seja mais barato para Elfos (2 pontos), passará a custar 1 ponto para Elfos e 2 pontos para as demais raças.

Nenhum Kit pode ter o Custo reduzido a menos de zero, mesmo que a eliminação de Especializações permita isso. O jogador não pode eliminar apenas uma ou duas Especializações opcionais, e sim todas elas se optar por fazê-lo. Mas lembre-se que essas Especializações poderão ser compradas mais adiante de forma normal.

## Algoz de Keenn

**Custo:** 3

**Restrições:** Algoz (Paladino); proibido para personagens com Código de Honra dos Heróis, da Honestidade, dos Cavalheiros ou 1ª Lei de Asimov.

**Vantagens:** recebe Doma‡ e Montaria (de Animais), Diplomacia‡, Intimidação e Lábia (de Manipulação), Religião (de Ciências), Primeiros-Socorros‡ (de Medicina), Usar Armas Comuns (Medievais), Usar Armaduras Leves e Médias (Medievais) gratuitamente.

**Desvantagens:** veja em Obrigações e Restrições.

**Pontos de Vida:** Rx4.

**Pontos de Magia:** Rx2.

Algozes de Keenn são as máquinas de guerra desse deus. São impiedosos e adoram a matança dos combates.

Estas versões pervertidas de paladinos mostram a verdadeira face sanguinária de Keenn, pois não demonstram piedade contra seus adversários, nem mesmo quando estes se rendem. Por isso eles não são considerados paladinos, até mesmo se não forem essencialmente malignos, como alguns clérigos desse mesmo deus.

Apesar disso, um exército que possua um Algoz de Keenn em sua linha de frente já possui uma grande vantagem em combate, devido ao empenho que estes homens e mulheres demonstram em combate. Durante uma guerra entre reinos vizinhos é normal ver algozes e clérigos desta ordem se digladiando até a morte.

Porém existem Algozes de Keenn que são por natureza malignos, chegando ao ponto de incentivar conflitos onde quer que estejam, com muita intriga e lábia.

Como os clérigos desta ordem, Algozes de Keenn aprendem suas técnicas com armas e combate nos templos desse deus (que mais parecem fortalezas!).

O típico Algoz de Keenn sempre procura vestir armaduras pesadas, armas impressionantes e escudos imensos, sempre exibindo orgulhosamente o símbolo sagrado de Keenn.

• **Poderes Garantidos:** o Algoz pode escolher 6 magias da lista a seguir como sendo suas Magias Iniciais (e únicas magias): Água Profana, Arma Profana, Aumento de Dano, Aura Profana, Bênção Divina, Congelamento Sagrado, Criatura Mágica, Cura Sagrada, Detecção do Bem/Mal, Esconjuro de Mortos-Vivos, Movimentação Livre, Profanar, Raio Sagrado, Retribuição, Sacrifício Divino, O Sacrifício do Herói, Toque Profano e Virtude.

Algozes de Keenn também podem escolher dois entre os seguintes poderes:

• ***Aura de Pânico:*** uma vez por dia o Algoz pode criar uma aura de medo com 2m de raio, obrigando qualquer criatura a fugir se não passar nos testes adequados (o efeito é igual à magia Pânico).

• ***Fúria Guerreira:*** uma vez por dia, o Algoz pode invocar uma fúria guerreira que confere um bônus de H+1 e FA final +1, até o fim de uma batalha.

• ***Coragem Total:*** o Algoz é totalmente imune a qualquer forma de medo, seja natural ou mágico. Este Poder não afeta fobias naturais (Insano: Fobia), como o medo de altura dos minotauros e centauros de Arton.

• ***Cura Restrita:*** um Algoz da Guerra normalmente não pode usar magias de cura. Alguns, contudo, conseguem lançá-las de forma limitada. Quando lançar a sua magia Cura Sagrada (se possuir), ele somente irá curar uma quantidade de PVs igual a metade de seus PVs atuais (arredondado para baixo), e não a mesma quantidade de seus PVs atuais como acontece normalmente na magia.

• **Obrigações e Restrições:** como acontece com os clérigos dessa ordem, um Algoz da Guerra jamais recua diante de uma oportunidade de combate. Além disso, Algozes de Keenn nunca podem lançar magias de cura (a não ser que possuam o poder Cura Restrita, porém será de forma limitada).

## Paladino de Wynna

**Custo:** 4

**Restrições:** Paladino.

**Vantagens:** recebe Diplomacia‡ (de Manipulação), Doma‡ e Montaria (de Animais), Primeiros-Socorros‡ (de Medicina), Religião (de Ciências), Usar Armaduras Leves (Medievais) e Arcano gratuitamente; veja em Poderes Garantidos.

**Desvantagens:** veja em Obrigações e Restrições.

**Pontos de Vida e de Magia:** Rx3.

Raríssimos, os guerreiros santos da Deusa da Magia são defensores da liberdade, especialmente a liberdade de praticar mágica. São inimigos ferrenhos daqueles que oprimem os magos, como as autoridades de Portsmouth, o Reino da Magia Proibida. De fato, a recente formação desta ordem vem colocando ainda mais lenha na fogueira do conflito já existente entre a administração da Academia e o regente Ferren Asloth.

Estes paladinos utilizam a Grande Academia Arcana como quartel para treinamento. São muitas vezes designados para liderar ou acompanhar expedições.

• **Poderes Garantidos:** Paladinos de Wynna, como os demais paladinos, começam com 6 Magias Iniciais, porém eles podem escolher quais magias lançar (diferente dos demais paladinos que possuem uma lista fixa de magias). Eles também podem escolher uma de suas magias com Focus 1 e lançá-la como se fosse uma habilidade natural, sem consumir PMs. Paladinos de Wynna também possuem uma das seguintes habilidades:

• ***Habilidades Mágicas Ampliadas:*** o Paladino recebe um ponto extra de Focus em qualquer Caminho à sua escolha, e também 2 PMs extras.

• ***Desafiar o Perigo:*** quanto mais perigoso o inimigo, maior a confiança em vencê-lo. O paladino recebe +1 de bônus em sua FA e FD sempre que luta em grande desvantagem numérica (contra três ou mais oponentes), ou sempre que combate sozinho um adversário nitidamente mais poderoso que ele.

• ***Magia Oculta:*** situações extremas podem impelir o paladino a aumentar seu poder mágico. Em situações de combate (apenas) ele pode gastar uma ação completa e receber um bônus de +2 em Focus, em qualquer Caminho que tiver (mas não em Caminhos que não tenha). O bônus desaparece após o combate. Esse Focus ampliado só pode ser usado para lançar magias de duração instantânea – nunca magias sustentáveis ou permanentes.

• ***Magias Extras:*** além das Magias Iniciais, o paladino pode começar com três magias extras (podendo ultrapassar o limite de 6 magias) à sua escolha (com aprovação do Mestre). Não é permitido escolher magias raras ou lendárias.

• ***Magia Máxima:*** o Clérigo pode, uma vez por dia, lançar uma de suas magias com efeito e/ou dano máximos, à sua escolha. Essa magia sempre tem efeito total (dano máximo, cura máxima...) e o alvo recebe uma penalização de -2 em seu teste para resistir.

• **Obrigações e Restrições:** as mesmas destinadas aos clérigos de Wynna.

## Xamã de Allihanna

**Custo:** 1

**Restrições:** Clericato; proibido para Construtos e Mortos-Vivos

**Vantagens:** recebe Ciências Proibidas e Religião‡ (de Ciências), Diplomacia‡ (de Manipulação), Furtividade‡ (de Crime), Primeiros-Socorros (de Medicina), Sobrevivência (em seu ambiente) e Usar Armaduras Leves (Medievais) gratuitamente.

**Desvantagens:** Devoção (redutor de -1 em todas as Características quando está fora de sua tribo, vila ou aldeia)

**Pontos de Vida e Magia:** Rx3

Ao contrário do recluso Druida, que age sozinho ou em pequenas seitas formadas apenas por outros Druidas, o Xamã de Allihanna tem um papel mais parecido com o de um sacerdote. Ele costuma ser encontrado atuando em pequenas comunidades ou tribos; ele é o Clérigo dos bárbaros, o guia espiritual em sociedades primitivas.

Em uma aldeia, o Xamã é uma figura de grande importância. Ele costuma ser a única pessoa no local com poderes mágicos, e representa a ligação entre o mundo dos homens e o mundo dos espíritos. Eles curam doenças, abençoam e adivinham o futuro, entre outras tarefas "sobrenaturais". Na maior parte das vezes são membros muito respeitados e poderosos em suas tribos — ou, em certos casos, temidos.

Ao contrário dos selvagens Druidas, o Xamã tem maior aptidão para lidar com pessoas. Na verdade, em uma tribo de bárbaros, ele talvez seja o mais indicado para lidar com forasteiros e "gente civilizada". Mesmo assim ele ainda será amável com animais, geralmente recebendo de volta a mesma gentileza.

• **Poderes Garantidos:** como os Druidas, Xamãs de Allihanna podem falar com os animais livremente. A compreensão depende da inteligência do animal. Esta habilidade também pode funcionar com alguns monstros "naturais", como dinossauros, grifos e lagartos-gigantes; mas não com mortos-vivos, golens, demônios e outros de natureza sobrenatural ou artificial.

Xamãs jamais se perdem em lugares selvagens, sempre sabendo de maneira instintiva em que direção fica o Norte.

Alguns Xamãs possuem conhecimento mágico, porém seu leque de magias é reduzido. Escolha 6 magias da lista a seguir como sendo suas Magias Iniciais, sendo que um Xamã de Allihanna pode aprender, no máximo, um total de dez magias (dessa mesma lista): Água Abençoada, Água Profana, Arma Abençoada, Bênção Divina, Bússola Mental, Cancelamento de Magia, Cegueira, Criação de Frutas e Vegetais, Cura Mágica, Cura de Maldição, Detecção do Bem/Mal, Detecção de Magia, Desvio de Disparos, Dominação Total (apenas animais, ignore Telepatia), Enfraquecer, Esconjuro de Mortos-Vivos, Exorcismo, Expulsão de Elemental, Falar com os Mortos, Forja, Invisibilidade, Mostrar Veneno, Paralisia (não funciona em terrenos estéreis), Proteção Mágica, Proteção Contra o Elemento, Santuário, Regeneração, Terremoto, Transformação em Outro e Vôo.

Além de suas Magias Iniciais, Xamãs de Allihanna também recebem um dos seguintes poderes:

• ***Dom da Profecia:*** em certos momentos, sem qualquer controle por parte do Xamã, ele pode ter súbitas visões do futuro. Também pode ter essas visões (nem sempre claras) concentrando-se com calma.

• ***Memória Racial:*** como guardião dos conhecimentos e cultura de sua tribo, o Xamã pode acessar memórias de seus ancestrais e "lembrar" de coisas que na verdade nunca aprendeu. Com um sucesso em um teste de Habilidade, você pode ter uma vaga impressão sobre alguma coisa ("Esta caverna é maligna..."; "Este animal é venenoso...").

• ***Habilidades Médicas:*** mesmo possuindo poderes mágicos de cura, o Xamã também tem grande habilidade com medicina natural. Ele recebe um bônus de +1 em todos os testes ligados a medicina, e sempre consegue restaurar duas vezes mais PVs que o normalmente permitido por essas técnicas.

• **Obrigações e Restrições:** Xamãs são vitais em sua própria sociedade, e têm grandes obrigações para com sua gente. Eles não são livres para se aventurar ou ficar ausentes durante longas missões — exceto em casos de extrema urgência, quando essas missões têm como objetivo ajudar ou salvar a própria tribo. Note que "aventurar-se para conquistar poder para defender melhor meu povo" NÃO é um pretexto aceitável. Portanto, embora este kit possa ser adotado por personagens jogadores, ele é pouco recomendado.

# KITS AVANÇADOS

Kits Avançados oferecem uma nova maneira de personalizar um personagem. O jogador pode escolher adicionar um outro Kit ao seu personagem, juntamente ao já possuído, somando mais habilidades e tornando o seu herói (ou vilão) ainda mais único e especial. Se um Kit era tratado como uma Vantagem/Desvantagem Racial, Kits Avançados funcionam mais ou menos com uma Vantagem Condicional.

A aquisição de um Kit Avançado é opcional e sempre com a autorização do Mestre. Um Kit Avançado só pode ser adquirido por personagens que já possuam um Kit anterior, porém um personagem de 5 pontos recém-criado (possuindo ou não um Kit) não pode assumir diretamente um Kit Avançado, mesmo que atenda aos Requisitos. Isto deve acontecer durante uma campanha.

A seguir estão mais alguns Kits Avançados, além daqueles visto no Super Manual do Aventureiro Medieval, sendo que as mesmas regras são usadas, tanto para os Requisitos, Vantagens, Desvantagens e Magias Iniciais.

## Lutador de Rua

**Requisitos:** F2, H2, Intimidação, Lábia, Arena, Ataque Especial (qualquer tipo).

**Vantagens:** recebe um bônus de +1 em Iniciativa.

**Desvantagens:** nenhuma.

Afastado das grandes arenas ou campeonatos oficiais, o Lutador de Rua (ou Street Fighter, como dizem os anões) é um gladiador clandestino, que participa de torneios no submundo.

Ao contrário do Gladiador verdadeiro, um artista devotado a entreter e divertir seu público, o Lutador de Rua persegue unicamente a vitória — sem se importar tanto com sua popularidade ou a beleza de seu estilo. Em seu meio, vitórias trazem fama, não importando como elas foram alcançadas.

Torneios de rua são, em geral, patrocinados por grandes chefões do crime. Eles garantem que os lutadores certos vençam, para lucrar muito com as apostas — não sendo raro que as lutas sejam arranjadas ou sabotadas. Mas nem todos os Lutadores de Rua aceitam ouro para entregar uma vitória; muitos deles lutam por honra e glória, sem ligar para prêmios materiais. Portanto, atritos entre esses lutadores honrados e chefões do crime são inevitáveis.

Cada Lutador de Rua é único. Alguns desenvolvem técnicas secretas durante anos, antes de entrar para o circuito das lutas clandestinas. Outros, nascidos com poderes especiais, decidem usá-los para conquistar vitórias.

Ao contrário do que ocorre em grandes arenas ou campeonatos, em torneios de rua as regras são poucas. Alguns permitem o uso de magia ou itens mágicos. Outros proíbem qualquer tipo de arma, sendo que os lutadores só podem usar socos, chutes e armas naturais.

Um Lutador de Rua sabe que um ataque pode surgir de qualquer canto, e que aquela conversa inofensiva poderá se tornar uma luta a qualquer instante. Devido a estar sempre preparado para o combate, o Lutador de Rua recebe um bônus de +1 em testes de Iniciativa.

A maioria dos Lutadores de Rua são Guerreiros e Ladrões que viveram grande parte da vida em locais urbanos. Talvez os tipos mais estranho de Lutadores de Rua sejam Bárbaros e Rangers que escolheram as cidades como seus lares. Poucos usuários de magia possuem as habilidades de combate necessárias para se tornarem Lutadores de Rua.

O Lutador de Rua pode adquirir as seguintes habilidades ao custo de 1 ponto cada:

• **Sabedoria das Ruas:** o Lutador de Rua sabe como se virar em ambientes urbanos perigosos. Ele recebe um bônus de +2 em testes de Interrogatório e Lábia quando atua nesse tipo de ambiente.

• **Vigoroso:** o vigor de um Lutador de Rua sempre foi posto a prova devido às suas lutas no submundo. Com esta habilidade o Lutador de Rua pode tornar um dano letal recebido em dano não letal (desde de que esse dano não seja considerado mágico). Para isso o Lutador de Rua deve passar em um teste de Resistência com um redutor que irá depender da quantidade do dano recebido: R-1 para até 10 pontos de dano, R-2 para até 20 pontos de dano e R-3 para

danos superiores. Se ele falhar no teste irá receber o dano normalmente. Usar esta habilidade consome 4 PMs e pode ser usada até duas vezes por dia.

• **Ataque Furtivo:** caso o Lutador de Rua consiga atacar um oponente que, por algum motivo, não consiga defender-se plenamente, ele poderá acertar uma área vital para causar maior dano. Em regras, o Lutador de Rua pode somar +1d à sua FA final caso o alvo do ataque seja considerado Surpreso (Super Manual 3D&T Turbo, pág. 61).

Personagens com Arma Viva podem realizar o Ataque Furtivo desarmados.

Criaturas que, por algum motivo, não estejam "vivas", ou que não possuam áreas vitais anatomicamente "normais" (como plantas, amebóides, construtos, mortos-vivos, etc) são imunes a esse ataque.

Caso o Lutador de Rua já possua uma habilidade similar (como a dos Ladrões), o bônus de FA+1d se acumula.

## Matador de Dragões

**Requisitos:** F2, H3, Idiomas (dracônico), Primeiros-Socorros, Rastreio.

**Vantagens:** recebe um bônus de H+1 em testes de Perícias/Especializações quando envolvem dragões e criaturas aparentadas.

**Desvantagens:** nenhuma.

Como diz o nome, este é um guerreiro especializado no combate a dragões e criaturas aparentadas. Por ironia, este aventureiro é mais comum no reino de Sckharshantallas, cujo governante é um dragão. Explica-se: uma vez que dragões são territoriais e não aceitam a presença de outros de sua espécie, o Rei Sckhar incentiva entre seus súditos treinamento especial para localizar e matar estas criaturas. Claro que não existe em Arton um matador de dragões capaz de desafiar Sckhar, de modo que ele se sente seguro com sua decisão.

Mesmo quando não é nativo de Sckharshantallas, o Matador de Dragões é um guerreiro orgulhoso e ousado. É fácil reconhecer sua figura notória; ele sempre usa trajes, armaduras e escudos de cores vivas, ornamentados com figuras de dragões — e não raras vezes decorados com chifres, dentes e escamas de suas presas. Também prefere armas de grande tamanho (lança, tridente, espada longa, etc), impressionantes e capazes de matar grandes criaturas.

Matadores de Dragões conhecem bem os hábitos de suas presas. Além de dragões de todos os tipos e cores, o Matador também caça monstros que tenham qualquer parentesco com eles: bicéfalos, dragonetes, hidras, meio-dragões, necrodracos, protodracos e wyverns. Suas armas e técnicas de combate são terríveis contra estes seres.

O Matador de Dragões também pode adquirir as seguintes habilidades exclusivas ao custo de 1 ponto cada:

• **Inimigo de Dragões:** o Matador de Dragões recebe um bônus de H+2 (para Esquivas, FA e Iniciativa) quando luta contra dragões e criaturas aparentadas. Esse bônus se acumula com aquele possuído por Rangers que escolhem dragões como inimigos tradicionais.

• **Evasão Extraordinária:** com esta habilidade, um Matador de Dragões recebe metade do dano causado pelo sopro de um dragão mesmo que não passe em seu teste de Esquiva. Caso o teste seja bem sucedido, ele não recebe dano algum. Funciona apenas se ele estiver usando uma armadura leve ou se estiver sem armadura.

• **Aura de Coragem:** um Matador de Dragões torna-se imune às magias e habilidades de medo que dragões possam possuir. Aliados que estejam a até 3m dele recebem +2 de bônus para resistir ao medo.

## Representante de Vectora

**Requisitos:** H3, Lábia, Diplomacia, Código de Honra da Honestidade; proibido para Mortos-Vivos ou personagens com Clericato, Paladino/Algoz, Aparência Monstruosa, Má Fama, Inculto ou Insano.

**Vantagens:** recebe Patrono (Vectora – veja descrição).

**Desvantagens:** Código de Honra do Representante (veja descrição).

Você é um guerreiro cansado de lutas, cansado de monstros hostis? Um ladrão que deseja abandonar a vida de crime e começar uma carreira honesta? Um mago que, por mais que tente, não consegue impressionar seus amigos? Não sabe que rumo tomar?

Pois sua oportunidade chegou! Seja um vencedor! Impressione seus amigos, tenha uma profissão honrada que trará fama, ouro e lindas mulheres! Seja você também um bem sucedido Representante de Vectora!

Um Representante de Vectora é um vendedor ambulante contratado por Vectora para levar os itens do Mercado das Nuvens a qualquer parte de Arton e além.

O sistema de vendas é eficiente. O Representante exibe seu catálogo de itens para os futuros fregueses, que escolhem o que desejam comprar. Em seguida, o vendedor preenche o pedido em um pergaminho próprio e coloca, juntamente com o pagamento adiantado, em uma algibeira especial mágica preparada pelos magos de Vectora; a algibeira teletransporta o pedido e o dinheiro para o Depósito Central de Vectora, onde o produto desejado é reduzido magicamente para facilitar o envio (se necessário).

O produto é então transportado para a algibeira, juntamente com a comissão de 10% do Representante e um pergaminho mágico especialmente preparado para que o vendedor reverta a redução. Todo o processo costuma levar apenas um dia. Caso o Mercado das Nuvens não possa atender o pedido, o dinheiro é devolvido integralmente com um pedido de desculpas.

Quando assume este Kit Avançado, o personagem é transportado para a Central de Recrutamento de Vectora e, no prazo de dois dias, ele recebe o Catálogo Vectora, a Algibeira Especial de Transporte e Localização e um bloco especial onde ele escreve os pedidos dos fregueses para posterior envio. No Catálogo constam todas as armas, armaduras e equipamentos medievais encontrados neste suplemento e no Super Manual 3D&T Turbo, além de outros que o Mestre possa inventar, pelos custos normais.

O Representante recebe, ao final da aventura, 1 Ponto Temporário para cada venda realizada, além de poder comprar produtos listados no Catálogo com 15% de desconto (mas nesse caso ele não recebe sua comissão).

Personagens que adotem este Kit Avançado devem seguir o Código de Honra dos Representantes, que diz:

• O Representante de Vectora deve tentar vender seus produtos sempre, não importa a situação;

• O Representante não pode comprar mais de dez unidades do mesmo item, exceto itens consumíveis (tochas, óleo para lanterna, rações, etc) ou munições;

• O desconto especial do Representante não pode ser repassado para amigos e parentes;

• O Representante é responsável pela autenticidade do dinheiro enviado para a Central, assim como pela entrega final da mercadoria;

• O Representante não pode vender para fregueses de outro Representante;

• O Representante não pode utilizar poderes ou magias para influenciar a mente de seus fregueses para que comprem seus produtos.

Além dos outros requisitos, apenas personagens com o Código de Honra da Honestidade podem adotar este Kit Avançado e, caso o Representante, por qualquer motivo, vá contra esse Código, ele será removido do título de Representante de Vectora e entregue às autoridades locais pela própria diretoria de Vectora.

Vectora passa a ser o Patrono do personagem, porém em caso de transformação em morto-vivo de qualquer tipo, o Representante perde seu cargo e todos os seus benefícios e habilidades adquiridas. No caso do personagem ser aprisionado injustamente ou qualquer situação que exija um resgate, o Mercado das Nuvens compreende que o Representante possui meios próprios, sendo completamente capaz de se virar sozinho e não interferirá em suas ações em hipótese alguma.

O Representante de Vectora pode adquirir as seguintes habilidades exclusivas ao custo de 1 ponto cada:

• **Hierarquia:** o Representante, após várias vendas, subirá na hierarquia de vendedores de Vectora, recebendo assim 15% de comissão sobre os seus produtos vendidos, e não mais apenas 10%.

• **Desconto Especial:** o Representante passa a receber um desconto de 20% pelos produtos que ele mesmo compra, porém, nesse caso, ele não recebe sua comissão.

• **Conversa de Vendedor:** com esta habilidade o Representante recebe um bônus de +2 em testes de Lábia e Diplomacia quando envolvem a venda de seus produtos. Esse bônus é cumulativo com a Vantagem Perito.

## Vingador

**Requisitos:** F3, H3, Rastrear, Usar Armas (Medievais – qualquer uma).

**Vantagens:** bônus de H+1 em testes de Esquiva, FA e Iniciativa envolvem o Inimigo Eleito (veja a seguir).

**Desvantagens:** nenhuma.

O Vingador é um guerreiro devotado a caçar e matar um tipo específico de inimigo. Ele treina e estuda apenas formas de combate contra essa criatura ou espécie. Contra seu inimigo eleito, o Vingador tem grandes vantagens em combate — e também bons conhecimentos sobre seus hábitos, fraquezas, idioma e outras características.

Um Vingador deve escolher gratuitamente, no momento em que o personagem assume este Kit Avançado (e com a aprovação do Mestre), um Inimigo Eleito da lista a seguir, sendo essa escolha irreversível depois de aprovada: algum tipo de animal, construtos, algum tipo de dragão, algum tipo de genasi, anões, elfos, meio-elfos, goblinóides (goblins, hobgoblins ou bugbears), orcs (incluindo meio-orcs), ogres, halflings, algum tipo de morto-vivo, licantropos, trogloditas e minotauros. Em algum momento da vida, um Vingador aprende a odiar e enfrentar um destes inimigos, recebendo um bônus de H+1 (para Esquivas, FA e Iniciativa) sempre que luta contra eles. Este bônus é cumulativo com alguma habilidade similar que o personagem já possuía antes (como a dos Rangers).

Não é permitido escolher "Humanos" como Inimigo Eleito. Mas é permitido escolher qualquer dos outros Kits de personagem: Bárbaros, Gladiadores, Ladrões, Feiticeiros, Clérigos de Lin-Wu, Paladinos de Valkaria e qualquer outro.

Além de seu Inimigo Eleito, o Vingador também pode adquirir as seguintes habilidades ao custo de 1 ponto cada:

• **Rancor:** o Vingador pode desferir um ataque ainda mais poderoso em seu Inimigo Eleito. Uma vez por turno, e ao custo de 1 PM, o Vingador pode acrescentar +1d para o cálculo de sua FA contra seu Inimigo Eleito. Personagens que estejam lutando desarmados no poderão usar a habilidade de Rancor (mesmo que possuam Arma Viva).

• **Redução de Dano:** com esta habilidade o Vingador pode ignorar parte do dano desferido por um ataque de seu Inimigo Eleito. Ao custo de 2 PMs o Vingador recebe um bônus de +1d para o cálculo de sua FD para absorver ataques não-mágicos de seu Inimigo Eleito. Essa habilidade pode ser ativada no momento em que o Vingador recebe o ataque e não é cumulativa com qualquer outra habilidade similar que o personagem já possua, porém ele não poderá se valer desse bônus se estiver usando armaduras pesadas ou se, por algum motivo, perder seu valor de Habilidade no cálculo de sua Força de Defesa.

• **Resistência à Poderes:** esta habilidade funciona mais ou menos como a Vantagem Resistência à Magia, porém com algumas diferenças: esta habilidade é aplicada contra ataques mágicos do Inimigo Eleito, garantindo ao Vingador um bônus de +2 nos seus testes para resistir aos efeitos. Contudo, mesmo que com isso sua Resistência chegue a 6 ou mais, um resultado 6 no teste será sempre uma falha. Esta habilidade não tem nenhum efeito contra dano, a menos que esse dano possa ser evitado (ou reduzido) com um teste de Resistência. Porém, diferente da Vantagem, esta habilidade FUNCIONA contra veneno, doenças ou ataques especiais de certas criaturas (como o sopro de um dragão ou o olhar petrificante de uma medusa).

**Vantagens são poderes ou habilidades especiais que cada personagem tem. Desvantagens são suas fraquezas, coisas que atrapalham seu desempenho.**

**Cada uma tem seu próprio custo, geralmente 1, 2, 3 ou mais pontos. Você pode comprar quantas Vantagens quiser, se puder pagar por elas.**

**Você também pode pegar Desvantagens, para ganhar pontos. Cada Desvantagem dá 1, 2, 3 ou até 4 pontos extras para gastar com Características ou Vantagens.**

**Uma Vantagem ou Desvantagem Racial diz a qual raça o personagem pertence. Quase todas as Vantagens e Desvantagens Raciais trazem consigo um "pacote" de outras Vantagens e Desvantagens. Você não precisa pagar por elas, nem ganhará pontos por elas, pois já estão incluídas no custo total. Você não pode trocá-las ou, no caso de Desvantagens, pagar pontos para se livrar delas.**

**Vantagens e Desvantagens Condicionais indicam um estado em que uma criatura se encontra. Por exemplo, um personagem Nagah pode ser um Meio-Celestial.**

**Como no caso de Vantagens e Desvantagens Raciais, quase todas as Condicionais trazem consigo um "pacote" de outras Vantagens e Desvantagens.**

**Cada personagem tem seu próprio conjunto de Vantagens e Desvantagens. Você vai encontrar nas próximas páginas uma lista contendo várias Vantagens e Desvantagens.**

# VANTAGENS

### Adaptação Diurna (1 ponto)

Mesmo sendo uma criatura noturna, você aprendeu a suportar a luz do sol. Se o personagem é de uma raça que sofre algum tipo de penalização sob a luz do sol, ele não irá mais sofrê-las quando se expor à luz do dia ou até mesmo a efeitos mágicos similares. Esta Vantagem não se aplica se a criatura sofre dano se exposta à luz do dia, somente se sofre algum outro tipo de redutor (como o dos Elfos-Negros).

### Andróide - Racial (1 ponto)

Vem do grego “andros” (homem) e “óide” (criatura), e significa autômato (robô) de figura humanóide. Um andróide é um Construto com aparência e comportamento exatamente iguais aos de um ser humano. É impossível saber a diferença sem um exame detalhado ou formas eletrônicas de detecção. Exceto por este detalhe, um Andróide segue as regras normais para Construtos (veja no Super Manual 3D&T Turbo).

Fabricar uma máquina que consiga se passar perfeitamente por um ser humano exige ciência muito avançada.

Alguns Andróides são tão perfeitos que chegam a ter emoções verdadeiras. Em certos casos, podem nem mesmo saber que são Andróides, recebendo memórias falsas para acreditar que eram humanos. Estes Construtos, ao contrário dos demais, podem ser vítima de magias e poderes que afetam a mente.

Tipicamente, todos os Andróides têm boa aparência para melhor desempenhar suas funções ao lidar com pessoas. Um Andróide que tenha aparência desagradável, ou que possa ser prontamente identificado como não-humano, paga -1 ponto por esta Vantagem.

### Apanhar Arma (1 ponto)

Se você desarmar o oponente, poderá pegar a arma antes dela cair no chão. Se o personagem tiver sucesso em uma manobra de desarmar o oponente que esteja a até 3m dele (consulte Ataque Especial Desarmar ou os tipos de armas que permitem realizar isso) e possuir uma mão livre, poderá apanhar a arma ao invés de deixá-la cair no chão. Se o personagem puder segurar a arma com uma mão, poderá imediatamente desferir um ataque com ela (no alvo que foi desarmado), sofrendo as penalidades se não possuir as Vantagens apropriadas para lidar com a arma.

Esta manobra também pode ser efetuada para apanhar o escudo do oponente (apenas broquéis e escudos médios).

### Arma Especial (variável)

A seguir você terá algumas regras que ampliam ainda mais as possibilidades de uma Arma Especial:

• ***Afiada (+2 pontos):***uma Arma Especial Afiada tem maiores chances de obter um Acerto Crítico. O usuário desta Arma Especial também obtém um Acerto Crítico sempre que rolar um número abaixo do máximo permitido pelos dados da arma usada (5 em caso de 1d, 11 em caso de 2d, 6 em caso de 1d+1, etc).

• ***Caçadora (+1 ponto):*** esta Arma Especial é especialmente efetiva contra um determinado tipo de

criatura. Quando utilizada contra o tipo correto, a arma oferece +1 à Força de Ataque ao usuário. Existem muitos tipos de criaturas que podem ser escolhidas. As mais comuns são: trolls, goblinóides, mortos-vivos, ou uma raça inteira.

**• *Explosão Elemental (+1 ponto):*** escolha um dos seis Caminhos Elementais da Magia: Fogo, Água, Ar, Luz, Terra ou Trevas. Sempre que o usuário de uma Arma Especial com Explosão Elemental obtiver um Acerto Crítico, uma explosão com o elemento escolhido envolve o alvo, provocando +3 pontos de dano com este elemento. O tipo de elemento deve ser decidido quando o personagem adquire esta Habilidade Especial, e não pode ser alterado mais tarde.

**• *Dançarina (+2 pontos):*** uma Arma Especial Dançarina pode ser liberada, através de uma palavra de comando, para que lute sozinha! A arma passa a levitar ao lado do personagem (não se distanciando a mais de 1m) e atacando com Força de Ataque igual Força do personagem + dados da arma. Enquanto a Arma Especial Dançarina luta sozinha, o personagem esta livre para fazer qualquer outra coisa. A arma pode ser pega novamente a qualquer momento, mas uma vez que isso seja feito, ela não poderá ser ativada novamente nos próximos cinco turnos.

**• *Defensora (+1 ponto):*** esta Arma Especial também é efetiva para defender seu usuário. No início de cada rodada, o usuário de uma espada defensora pode escolher se quer aplicar o bônus normal de +1 à sua Força de Ataque para causar maior dano, ou se prefere aplicar este mesmo bônus à sua jogada de Força de Defesa. Essa decisão deve ser tomada no início de cada rodada, e antes de se realizar o ataque.

**• *Elétrica (+1 ponto):*** sempre que o usuário de uma Arma Especial Elétrica acerta um alvo, este sofre o dano normal da arma, +2 por eletricidade. Esta Arma Especial não oferece nenhum bônus em sua Força de Ataque. O dano desta Arma Especial sempre será baseado em eletricidade.

**• *Flamejante (+1 ponto):*** funciona exatamente da mesma forma que Elétrica, mas o dano adicional de +2 é por calor/fogo. Esta Arma Especial geralmente estará envolta em chamas.

**• *Gélida (+1 ponto):*** funciona exatamente da mesma forma que Elétrica, mas o dano adicional de +2 é por frio/gelo. Esta Arma Especial geralmente estará envolta por cristais de gelo.

**• *Teleguiada (+1 ponto):*** apenas para Armas Especiais que causam dano por Poder de Fogo. Quando o usuário desta Arma Especial ataca um alvo, este sofre uma penalidade de -1 em seu teste de Esquiva e na FD.

**• *Tiro Longo (+1 ponto):*** apenas para Armas Especiais que causam dano por Poder de Fogo. Esta Arma Especial pode alcançar uma distância muito maior. Para efeitos de alcance, considere que o usuário possui PdF+2.

**• *Venenosa (+2 pontos):*** esta Arma Especial é envolvida por veneno. Quando alguém sofre dano por uso desta arma, deve realizar um teste de R+1. Se falhar, será envenenado. O veneno causa a perda de 1 Ponto de Vida a cada três rodadas. Uma magia de cura lançada sobre a vítima anula o veneno, mas não restaura os Pontos de Vida perdidos. Um teste de Medicina/Primeiros-Socorros também é capaz de anular o efeito (mas neste caso, apenas fora de combate).

## Arremessar Qualquer Coisa (1 ponto)

Em suas mãos, qualquer coisa se torna uma arma de arremesso mortal. O personagem pode arremessar uma arma de combate corpo-a-corpo (dano baseado em Força) que ele saiba usar (através de Usar Armas) como se ela fosse uma arma de arremesso. O atributo Alcance da arma, quando o personagem possui esta Vantagem, aumenta em 3m. O valor de Força no cálculo da FA será desconsiderado, valendo apenas o valor de Habilidade e o fator aleatório (dados) da arma, porém ainda será considerado um ataque baseado em Força (como qualquer outra arma de arremesso), mas a distância total poderá ser definida pelo valor de PdF do personagem.

## Ataque Especial (variável)

Aqui são descritos outros tipos de Ataques Especiais, além daqueles vistos no Super Manual 3D&T Turbo:

**• *Atordoante (+1 ponto):*** caso o personagem acerte o ataque, além de causar dano normal, a criatura alvo deverá passar em um teste de Resistência ou ficará atordoada em seu próximo turno. Uma criatura atordoada perde automaticamente suas ações no turno em que estiver nesse estado. Usar este tipo de Ataque Especial consome +1 PM, porém ao custo de 1 PM extra será possível impor um redutor de -2 no teste de Resistência do alvo contra o atordoamento. Construtos, mortos-vivos, plantas e criaturas imunes a acertos críticos (veja Vantagem) são imunes a atordoamento.

**• *Desarmar (+1 ponto):*** este Ataque Especial não causa dano, porém visa desarmar um adversário. Caso a FA ultrapasse a FD (e uma possível Esquiva), o oponente deve realizar um teste de Força resistido contra o personagem (que recebe o bônus de F+2 por ser um Ataque Especial). Se o oponente falhar, significa que sua arma ou escudo (apenas broquéis e escudos médios) foi arrancado de sua mão. Este tipo de Ataque Especial pode ser realizado somente por personagens desarmados ou que portem armas que permitam ataques baseados em Força contra oponentes adjacentes. Não consome PMs extras.

**• *Desarmar à Distância (+1 ponto):*** similar ao Ataque Especial Desarmar, porém este aqui permite, como o próprio nome diz, desarmar um adversário à distância (não lhe causando dano). Caso a FA ultrapasse a FD (e uma possível Esquiva), o oponente deve realizar um teste de Força resistido contra o personagem (que recebe o bônus de PdF+2 por ser um Ataque Especial). Se o oponente falhar, significa que sua arma ou escudo foi arrancado de sua mão. Este tipo de Ataque Especial pode ser realizado somente por personagens que portem armas que permitam ataques baseados em PdF e contra alvos que estejam a até 10m de distância. Não consome PMs extras.

**• *Giratório (+1 ponto):*** com este Ataque Especial, o personagem desfere um golpe giratório que pode acertar todos os adversários que estiverem a um raio de 1,5m dele. Requer uma ação completa e consome +1 PM.

### Arma Não-Letal (1 ponto)

Você é treinado em causar dano não-letal mesmo quando luta com armas. Com esta Vantagem, o personagem poderá causar dano não letal com suas armas sem receber nenhuma penalidade (veja Nocaute no capítulo Regras e Combate do Super Manual 3D&T). Os efeitos desta Vantagem são aplicados somente às armas que o personagem saiba usar, através da Vantagem Usar Armas.

### Beco Sem Saída (1 ponto)

Você tende a agir melhor quando as coisas não estão muito boas para o seu lado. Os adversários malignos o subestimam, mas os deuses ficariam chateados se você não levasse alguns deles com você. Esta Vantagem concede um bônus de +2 na FA e FD quando o personagem está Perto da Morte.

### Beijo do Lich (1 ponto)

Por manter relacionamentos sexuais pervertidos com mortos-vivos, o personagem recebe algumas habilidades. Mortos-Vivos sem mente passam a ver o personagem como um deles. Por se tornar mais e mais parecido com um morto-vivo, o personagem também recebe um bônus de +1 em testes de Interrogatório e Intimidação, além de um outro bônus de +1 para resistir aos efeitos de controle mental, sono, venenos, paralisia, atordoamento e morte.

Esta Vantagem não pode ser combinada com Beijo da Ninfa e também não pode ser comprada por personagens mortos-vivos ou que possuam Focus em Luz ou com Código de Honra dos Heróis ou da Honestidade.

### Beijo da Ninfa (1 ponto)

Devido a um relacionamento íntimo com uma dríade ou ninfa bondosa, o personagem ganha algumas habilidades. Ele passa a receber um bônus de +1 em testes de Diplomacia e Lábia, além de um outro bônus de +1 em testes para resistir a efeitos de magias (ou efeitos similares).

Esta Vantagem não pode ser combinada com Beijo do Lich e também não pode ser comprada por personagens que possuam Focus em Trevas ou com algum tipo de Insanidade grave.

### Celestial · Condicional (12 pontos)

Celestiais são criaturas que habitam os planos superiores. São raros em Arton, mas muito freqüentes em alguns Reinos dos Deuses. Sua aparência é igual a uma criatura normal, encontrada em Arton, mas com traços mais belos e imponentes. Todos os seres celestiais são benignos. Nem todos os celestiais tem forma humanóide; existem também ursos, leões, unicórnios e tantos outros seres celestiais.

Personagens jogadores podem ser Celestiais. Esta Vantagem Condicional concede a invocação de uma aura sagrada que confere ao personagem F+1 e A+1 contra uma criatura maligna (mortos-vivos, criaturas que tenham ou que sejam feitas de Trevas e certos tipos de Insanidade). A habilidade funciona como a Vantagem Sagrada (de Arma Especial) e dura até o final do combate.

Um celestial recebe invulnerabilidade contra Ácidos, Venenos, Doenças, Frio e Luz natural (não mágicos). Podem comprar as seguintes magias como habilidades naturais (sem consumir PMs e uma vez por dia cada): Cura Mágica (Focus 3, por 3 pontos), Conjurar Animais (Focus 4, por 4 pontos), Detecção do Mal (Focus 2, por 2 pontos), Proteção Mágica – Trevas (Focus 2, por 2 pontos), Ressurreição (10 pontos). Podem usar a magia Criar Luz como habilidade Natural com Focus igual a sua Resistência ou seu próprio Focus (o que for maior) uma quantidade de vezes ao dia igual a sua Resistência. Também podem adotar Armadura Extra contra Magia e Armas Mágicas por 2 pontos. Todos os celestiais têm Infravisão (de Sentidos Especiais) e Resistência à Magia. Podem adotar Paladino e Levitação no momento de criação do personagem por 1 ponto cada.

Celestial pode ser combinada com as seguintes Vantagens Raciais: Anão, Anfíbio, Centauro, Elfo, Elfo Negro, Elfo do Céu, Elfo do Mar, Fada, Genasi, Gnomo, Goblin, Halfling, Licantropo, Meio-Elfo, Meio-Orc, Minotauro, Ogre, Troglodita.

### Conjuração Defensiva (1 ponto)

Mesmo quando lança uma magia, você está atento ao seu redor. Com esta Vantagem, o personagem recebe um bônus de FD+2 se receber um ataque enquanto estiver lançando uma magia ou habilidade similar que necessite de uma ação completa para ser efetuada.

### Cura Acelerada (1 ponto)

Os ferimentos do personagem são rapidamente curados. Se o personagem não estiver inconsciente ou morto, ele pode converter 1 ponto de dano letal em 1 ponto de dano não-letal por hora ao custo de 1 PM.

### Duro de Matar (1 ponto)

Você é capaz de suportar injúrias que acabariam com qualquer outra criatura. Sempre que o personagem for reduzido a 0 PVs, ele poderá rolar seu Teste de Morte duas vezes e ficar com o melhor resultado.

### Especialista em Defesa (1 ponto)

O personagem absorve melhor os ataques feitos contra ele. Quando o personagem usar uma ação completa ou parcial para atacar, ele irá receber uma penalidade que pode variar de -1 a -5 em sua FA, porém poderá adicionar o mesmo valor da penalidade como um bônus no cálculo de sua próxima FD. O personagem somente poderá subtrair da FA um valor igual ou menor que sua Força (no caso do ataque anterior ter sido baseado em Força) ou PdF (no caso do ataque anterior ter sido baseado em PdF), lembrando que a penalidade máxima é de FA-5 (portanto, o bônus máximo será de FD+5). Por exemplo: Trevor possui F3 e recebeu um bônus de FD+3 em seu turno atual, porém seu ataque anterior (que foi baseado em Força) foi mais fraco, recebendo uma penalidade de FA-3. A alteração de FA e FD permanecem até o turno seguinte do personagem.

### Esquiva Aprimorada (1 ponto)

Você se esquiva melhor de ataques que poderiam acabar com qualquer outro. Sempre que uma magia ou outro efeito qualquer oferecer uma chance de Esquiva para reduzir o dano causado à metade (como o sopro de um dragão), o personagem com esta Vantagem não sofrerá dano algum caso seja bem sucedido nessa Esquiva.

### Fúria Justa (1 ponto)

Quando você fica enraivecido, sua fúria é aprimorada por poderes de boas divindades. Quando o personagem acerta seu primeiro ataque enquanto estiver em Fúria (ou habilidade similar), o alvo desse ataque deve passar em um teste de R-1 ou ficará abalado, recebendo uma penalidade de FA-2 até o fim do combate (se o personagem for morto, ficar incapacitado ou inconsciente, o efeito também é cancelado). Se o personagem falhar em abalar a criatura alvo em seu primeiro ataque durante a Fúria, ele não poderá mais afetá-la até o fim desse combate.

Com esta Vantagem o personagem poderá também pensar com clareza durante a Fúria, a ponto de poder causar dano não-letal, parar de atacar, mostrar piedade ou distinguir amigos de inimigos (as outras restrições da Fúria ainda são válidas).

Obviamente que somente personagens com a Desvantagem Fúria ou habilidade similar poderão comprar esta Vantagem.

### Grig - Racial (4 pontos)

Sagazes e tolerantes, estas fadas gostam de roubar comida, derrubar tendas e confundir viajantes com suas habilidades. Estas fadas têm a cabeça, torso e braço de humanóides, mas também tem asas, antenas e patas de grilo (o que aumenta a distância de seu saltos). Medem por volta de 45cm de altura.

Personagens jogadores podem ser Grigs. Esta Vantagem Racial segue as regras normais para Fadas (H+1, Aparência Inofensiva, Arcano, Levitação, Modelo Especial, Vulnerabilidade a magia e armas mágicas; nunca podem ter Resistência à Magia ou Aparência Monstruosa).

### Ignorar Críticos (2 pontos)

Com esta Vantagem, o seu personagem passa a ignorar a Defesa Crítica de seus alvos. Se uma criatura conseguir um crítico em sua jogada de Força de Defesa, esta não poderá duplicar seu valor de Armadura para absorver o dano caudado por um personagem que possua esta Vantagem.

### Imunidade a Críticos (2 pontos)

Com esta Vantagem, seu personagem passa a não ser mais afetado por acertos críticos, ou seja, mesmo que seu adversário consiga um acerto crítico, ele não poderá duplicar o seu valor de Força ou PdF para calcular a Força de Ataque.

### Iniciativa Aprimorada (1 ponto)

Você tende a se mover mais rápido em situações de combate. Esta Vantagem permite, duas vezes por dia, rolar novamente a Iniciativa que já tenha sido jogada. Você irá usar o melhor resultado rolado. O jogador deve decidir rolar novamente a Iniciativa antes dos turnos de combate iniciarem.

### Magia de Alcance (1 ponto)

Você pode lançar magias e poderes de toque sem precisar tocar o alvo. O personagem pode lançar suas magias e poderes que possuam alcance de apenas ao toque a até 3m de distância do alvo.

### Magia Não-Letal (1 ponto)

Você pode fazer com que uma de suas magias cause dano não-letal ao invés de letal. O personagem pode, a cada dia, escolher uma de suas magias ofensivas e tornar o seu dano em não-letal. Os outros aspectos da magia ainda funcionarão da mesma maneira, sendo que a única coisa que muda será o dano, que não vai ser letal. Uma magia escolhida para causar dano não-letal no dia vai permanecer assim pelas próximas 24 hs.

### Magia Benigna (2 pontos)

O personagem poderá, com esta Vantagem, concentrar energia benigna (provida de entidades celestiais) em uma de suas magias ofensivas. Uma magia modificada desta maneira, se causar dano (completo ou metade, dependendo se a magia permite Esquivas para amenizar o dano), metade deste (arredondado para baixo) será de energia benéfica, afetando até mesmo criaturas invulneráveis a certos elementos. Por exemplo: se um Ataque Mágico de Fogo for afetado por esta Vantagem e atingir uma criatura invulnerável a fogo mágico com uma FA=12, 6 pontos desse dano serão de fogo, mas os outros 6 serão de energia benéfica, que poderá afetar o alvo se este não passar em um teste de Resistência.

Somente conjuradores que possuam o Código de Honra dos Heróis podem comprar esta Vantagem, e os seus efeitos nas magias afetarão apenas criaturas que sejam malignas (sem o Código de Honra dos Heróis, da Honestidade, com algum tipo de Insanidade grave, criaturas das Trevas ou a critério do Mestre).

Esta Vantagem não pode ser combinada com Magia Maligna, porém pode ser adquirida mais vezes, sendo que a cada compra deve-se selecionar uma magia diferente.

### Magia Maligna (2 pontos)

O personagem poderá, com esta Vantagem, concentrar energia maligna (provida de entidades demoníacas) em uma de suas magias ofensivas. Uma magia modificada desta maneira, se causar dano (completo ou metade, dependendo se a magia permite Esquivas para amenizar o dano), metade deste (arredondado para baixo) será de energia maligna, afetando até mesmo criaturas invulneráveis a certos elementos. Por exemplo: se um Ataque Mágico de Fogo for afetado por esta Vantagem e atingir uma criatura invulnerável a fogo mágico com uma FA=12, 6 pontos desse dano serão de fogo, mas os outros 6 serão de energia maligna, que poderá afetar o alvo se este não passar em um teste de Resistência.

Somente conjuradores considerados malignos podem comprar esta Vantagem, e os seus efeitos nas magias afetarão apenas criaturas que sejam bondosas (que possuam Código de Honra dos Heróis, da Honestidade, sem Insanidades graves, criaturas da Luz ou a critério do Mestre).

Esta Vantagem não pode ser combinada com Magia Benigna, porém pode ser adquirida mais vezes, sendo que a cada compra deve-se selecionar uma magia diferente.

### Magia Temática (1 ponto)

Suas magias possuem um visual que as distinguem das demais. Escolha um tema para suas magias ou poderes, como fogo, gelo ou crânios, tanto faz. Todas as magias e poderes do personagem possuem esse tema nas manifestações de seus efeitos, porém isto não modifica de nenhuma outra forma a magia. O personagem não pode usar esta Vantagem para tornar invisíveis os efeitos das magias, ou para fazê-las causar mais dano devido à sua mudança visual (mas o personagem pode lançar suas magias ou poderes sem o tema escolhido se assim desejar). Outra utilidade seria disfarçar os efeitos de suas magias das Trevas com efeitos de Fogo, para, talvez, fazer um adversário que fosse vulnerável a Trevas pensar que suas magias fossem apenas de Fogo. Por exemplo: ao Lançar Ferrões Venenosos, vários crânios voam até o alvo, ou uma Explosão de fogo libera um grande crânio em chamas no momento do impacto caso o tema escolhido for “crânios”.

Inclua +1 ponto de Focus para que um item possa ser identificado plenamente (veja a magia Identificação no Super Manual 3D&T Turbo) se o mesmo estiver sob efeito de uma magia alterada por esta Vantagem.

## Meio-Celestial · Condicional (10 pontos)

Quando um ser celestial (um anjo, ou alguma outra criatura dos planos superiores) tem um filho com uma criatura do Plano Material, este geralmente será um híbrido chamado de meio-celestial.

Um celestial pode apaixonar-se por qualquer criatura bondosa e inteligente (incluindo humanos, elfos, unicórnios, etc), e o meio-celestial terá essa mesma forma, mas com algumas características especiais.

Todos os meio-celestiais recebem Armadura Extra a Ácido, Venenos, Doenças, Frio e Luz de natureza não mágica. Podem conjurar a magia Criar Luz (com Focus 1 ou seu próprio Focus, o que for maior) como habilidade natural uma vez ao dia. Podem comprar Levitação por apenas 1 ponto e podem comprar as seguintes magias como habilidades naturais (sem consumir PMs e uma vez por dia cada): Cura Mágica (Focus 3, por 4 pontos), Conjurar Animais (Focus 4, por 5 pontos), Proteção Mágica – Trevas (Focus 2, por 3 pontos), Ressurreição (11 pontos). Personagens jogadores podem ser Meio-Celestiais.

Personagens jogadores podem ser Meio-Celestiais. Esta é uma Vantagem Condicional que recebe todos os benefícios mencionados anteriormente e que pode ser combinada com as seguintes Vantagens Raciais: Anão, Anfíbio, Centauro, Elfo, Elfo do Céu, Elfo do Mar, Elfo Negro, Fada, Genasi, Gnomo, Goblin, Halfling, Licantropo, Meio-Elfo, Meio-Orc, Minotauro, Ogre, Troglodita.

## Multitarefa (3 pontos)

Se o personagem possui quatro ou mais braços (Membros Extras x2 ou mais), ele pode realizar mais de ação parcial ao mesmo tempo. O personagem poderia atacar com um ou dois braços enquanto usa um item mágico, recarrega uma arma ou até mesmo lança uma magia com os outros dois braços. A única restrição é que as ações devem ser diferentes, portanto não se pode atacar duas vezes, nem mesmo lançar duas magias, por exemplo. Porém se o personagem estiver realizando mais de uma ação parcial ao mesmo tempo, ele não recebe os bônus de FD que normalmente são oferecidos pela Vantagem Membros Extras.

## Nagah · Racial (2 pontos)

Diferente das nagas e homens-serpente, consideradas raças malignas, Nagahs (oxítona, com o "a" final pronunciado um pouco mais longo) são uma raça de povo-cobra digna, nobre e inteligente, com sua própria cultura, cidades e heróis aventureiros.

Tanto o macho quanto a fêmea nagah apresentam a metade anterior do corpo humana, e a metade posterior como serpente. São maiores que um ser humano, embora boa parte do corpo seja usada para locomoção e sustentação, de modo que sua altura aparente é a de um humano normal.

Nagahs são répteis. Têm sangue frio, escamas e todos os órgãos internos de uma cobra, com algumas poucas diferenças. Possuem dois pulmões (ao invés de um como as cobras) e respiram como humanos. Têm pêlos e cabelos, normalmente inexistentes em répteis, sendo que as mulheres consideram cabelos longos um motivo de honra e glória, muito semelhante ao hábito dos anões em cultivar suas barbas.

Seus crânios são ligeiramente mais alongados que os dos humanos, quase reptilianos. Suas faces aparentam traços orientais, lembrando um pouco as feições alongadas dos elfos. Algumas, inclusive, apresentam orelhas pontiagudas. Os olhos, de cores variadas, são como os de répteis, com as pupilas em formato de fendas que se alargam na presença de pouca luz e se estreitam com muita luz. Nagahs não possuem uma audição muito aguçada (apesar da ocorrência de orelhas pontiagudas).

São onívoras, mas preferem carne, geralmente de mamíferos – mas nunca de outros humanóides ou seres inteligentes. Consideram o canibalismo um ato bárbaro. Quando necessário, podem viver apenas de vegetais, o que consideram deplorável.

Diferente das dragoas-caçadoras de Galrasia, as nagahs não possuem sangue quente. Isso as obriga a viver em locais de clima tropical, quente ou até desértico (elas não são afetadas por forte calor ambiental). Clima temperado ou frio torna as nagahs desanimadas e letárgicas, com o risco de entrarem em hibernação involuntária. Uma nagah hibernando não desperta, a menos que seja aquecida; do contrário, pode morrer por inanição.

As nagahs têm o mesmo tempo de vida de um elfo, mas existem casos de nagahs ainda mais velhas, com idade quase duas vezes maior do que se imagina que um elfo possa viver.

Comunidades nagahs são pequenas, quase nunca maiores que uma vila ou cidadela. Elas aceitam e toleram seres de outras raças em seu meio, desde que eles respeitem seus costumes e leis.

A maioria dos principais papéis sociais é ocupado pelas fêmeas, porém são existe preconceito quanto ao sexo nessa sociedade.

As nagahs vivem quase que totalmente da caça. Também produzem artigos de cerâmica, madeira, bronze e tecido – que trocam por itens metálicos, comidas exóticas e outras amenidades. Nagahs aventureiras costumam se dedicar ao clericato (como druidas e xamãs), estudo de magia ou combate. Os machos sempre serão guerreiros, pois eles acreditam que os homens não podem lidar com magia.

Nagahs são imunes à petrificação provocada por medusas, basiliscos, cocatrizes e quaisquer criaturas aparentadas a serpentes. Mas ainda estão sujeitas a outras formas de petrificação.

Nagahs recebem um bônus de +1 em testes de Resistência contra venenos. No entanto, recebem um redutor de -1 em testes de Resistência contra magias e efeitos de controle da mente quando envolvem canto ou música.

Além disso esta Vantagem Racial oferece visão noturna (igual à dos elfos), A+1, Ataque Múltiplo (com a cauda, podendo inclusive empunhar armas), Vulnerabilidade (frio/gelo) e Modelo Especial (apenas abaixo da cintura). Nagahs machos recebem também F+1, enquanto as fêmeas recebem Genialidade ou Clericato gratuitamente.

Nagahs podem comprar a Vantagem Membros Extras por apenas 2 pontos.

### Nanomorfo - Racial (4 pontos)

Este tipo inteiramente diferente de Construto é um robô feito de metal líquido. Ele não tem partes mecânicas: é formado por milhões e milhões de nano-robôs – robôs microscópicos que se prendem uns aos outros e agem coordenadamente, permitindo ao Construto assumir quase qualquer forma.

Um Nanomorfo pode modelar com suas mãos qualquer tipo de instrumento ou arma simples, como clavas, lâminas curtas e peças pontiagudas (podendo provocar dano letal por contusão, corte ou perfuração, à sua escolha – mas sempre de FA=F+H+1d), mas não máquinas complexas como armas de fogo ou de projéteis. Ele também pode alongar seus braços ou tentáculos para atingir alvos distantes, ou ainda criar asas para voar. Em regras, é o mesmo que Membros Elásticos e Levitação.

Por sua facilidade em mudar de forma e de cor, um Nanomorfo pode assumir a aparência de qualquer pessoa ou objeto que tenha mais ou menos o seu próprio tamanho (mas não pode copiar sua memória ou habilidades especiais). Ele também pode criar ferramentas e instrumentos diversos com as mãos. Graças a tudo isso, recebe um bônus de +1 em testes de Armadilhas, Arrombamento, Interrogatório e Mecânica.

Um Nanomorfo não pode ser consertado. Mas isso não é necessário, porque ele é praticamente imortal. Regenera 1 Ponto de vida por rodada.

Caso chegue a 0 PVs, leva 1dx10 minutos para recuperar 1 PV e então volta a regenerar normalmente.

As únicas formas de realmente deter um Nanomorfo é através de prisão (cativeiro, paralisia, congelamento...), dano contínuo (como ser mergulhado em um tanque de ácido ou metal derretido) ou colapso total (caso ele receba dano igual a dez vezes seus Pontos de Vida atuais, de UMA SÓ VEZ).

Nanomorfos pagam apenas 1 ponto pela Vantagem Separação.

### Pixie - Racial (5 pontos)

Pixies são fadas que adoram pregar peças e confundir viajantes perdidos. Não apreciam tanto o ouro, mas usam-no para irritar e frustrar pessoas gananciosas. Pixies são similares aos sprites: parecem pequenos elfos, mas de orelhas maiores e asas translúcidas. Medem cerca de 75cm.

Personagens jogadores podem ser Pixies. Esta Vantagem Racial segue as regras normais para Fadas: recebem H+1 (até um máximo de H5), Aparência Inofensiva, Arcano, Levitação, Modelo Especial e Vulnerabilidade (magia e armas mágicas). Não podem ter Resistência à Magia nem Aparência Monstruosa. Pixies também possuem Invisibilidade.

### Sono Reduzido (1 ponto)

Você necessita de uma quantidade mínima de descanso para permanecer alerta e motivado. O personagem necessita de apenas metade do tempo habitual de descanso para acordar totalmente revigorado e disposto. Personagens sem esta Vantagem necessitam de pelo menos 8 horas de descanso para recuperar todas as suas capacidades físicas e mentais.

### Toque Mágico Aprimorado (1 ponto)

Você causa mais dano com suas magias de toque. O personagem recebe um bônus de FA+2 para tocar o alvo de suas magias de toque. Caso acerte, ele ainda recebe um bônus de +1 ao dano causado pela magia. Esta Vantagem somente é aplicada em magias ofensivas de alcance apenas ao toque.

## DESVANTAGENS

### Insano (variável)

Aqui são descritos outras variações de Insano, além dos já vistos no Super Manual 3D&T Turbo:

• ***Antropófago (-2 pontos):*** o personagem é um canibal, ou seja, ele aprecia comer a carne de sua própria espécie, o que faz com que ele tenha que ocultar seus crimes das autoridades. Se ele tiver esse impulso de comer a carne de um oponente abatido na presença de outros personagens, isso poderia gerar graves problemas...

• ***Curioso (-1 ponto):*** sua curiosidade é muito maior que o seu juízo, e toda vez que algo lhe chamar a atenção, o personagem ficará compelido a investigá-lo o mais depressa possível, podendo abandonar tudo o que estiver fazendo para seguir o motivo de sua curiosidade.

• ***Defeito de Ryoga (-1 ponto):*** o personagem é algum perdido no mundo. Ele não possui o menor senso de direção e distância, sendo que os sentidos de direção (norte, sul, horizontal, vertical) regras métricas e até mesmo o tempo para transpô-las não lhe significam nada. Para ele não há diferença entre norte ou sul, ou entre um metro e um km, além do que, ambos demoram mais de um mês para serem percorridos!

• ***Ganancioso (-1 ponto):*** a fraqueza dos homens. O personagem possui inveja de tudo que os outros possuem e ele não. Sua cobiça sempre o leva a quer mais e mais. Nenhuma riqueza é suficiente para ele. Para obter tudo o que deseja, o Personagem não mede conseqüências e realizará qualquer ato para satisfazer sua ganância (desde roubar até fazer pactos com demônios).

• ***Guloso (0 pontos):*** o apetite do personagem é algo fora dos padrões normais, ele come o dobro ou o triplo do que uma pessoa comum. Além disso, o personagem sempre encontra tempo para um lanchinho nas ocasiões mais inusitadas.

• ***Intolerante (-1 ponto):*** existe algo que você não tolera, seja uma situação (ver alguém batendo numa mulher, reprimir-lhe apontando o dedo indicador, garotos pichando as paredes, fumantes), um animal, ou alguma coisa. Quando o personagem encontra-se na circunstância que causa sua intolerância, ele imediatamente poderá deixar tudo o que está fazendo de lado e irá tomar satisfações com o responsável. Pode chegar a agredi-lo caso tenha motivo para isso (o Mestre pode exigir um Teste de Resistência para verificar se o personagem perdeu totalmente a calma com ele, podendo entrar em Fúria – ou habilidade similar – se possuir essa capacidade).

• ***Vício (-1 ou -2 pontos):*** parecido com Dependência, porém o personagem não depende de alguma coisa para se manter vivo; ele apenas possui um vício quase que incontrolável por determinada substância ou afazer, que

pode ser álcool, jogos, tabaco, sexo, algum alucinógeno (ilegal ou não), etc. Esse é o vício "leve", que custa -1 ponto; porém por -2 pontos o personagem será extremamente viciado na substância ou afazer específico, podendo chegar ao ponto de infligir a lei ou prejudicar outras pessoas para satisfazê-lo (mas mesmo assim não irá contra algum Código de Honra).

## Maldição (0 a -2 pontos)

Esta é uma das muitas Desvantagens possíveis encontradas em 3D&T. O Super Manual 3D&T apresenta apenas duas formas "básicas" de Maldição: Suave (-1 ponto) ou Grave (-2 pontos).

Agora trazemos uma lista com idéias para Maldições. Muitas delas são originais, enquanto outras vieram diretamente de animes, mangás e cartoons.

Estas Maldições existem em três tipos: Leve (0 pontos), que gera somente constrangimentos e nada mais, ou que também traz algum benefício; Suave (-1 ponto), também constrangedora, mas pode causar alguns problemas para você ou seu grupo; e Grave (-2 pontos), aquela que realmente coloca sua vida em risco. Maldições de -1 e -2 pontos podem ser compradas normalmente como Desvantagens durante a criação do personagem; ou então, como conseqüência de alguma coisa ocorrida na aventura, uma Maldição de qualquer tipo pode ser adquirida. Basta o Mestre escolher para começar a diversã... hã, a Maldição!

Muitas Maldições apresentadas aqui também são adequadas para vilões. Na verdade, quase todos os vilões carregam algum tipo de Maldição, que — uma vez descoberta — pode ser a chave para que seja vencido pelos aventureiros. Maldições são ótimos pontos fracos para qualquer NPC poderoso.

• ***Amor dos Animais (-1 ponto):*** os animais amam você. Eles amam, mas NÃO obedecem! Não deixam você em paz, seguem você para onde quer que vá. A todo momento você será seguido por cães, terá gatos se esfregando em suas pernas, pássaros sobre os ombros... e, ocasionalmente, um dragão ou ogre decidirá criá-lo como um filhote.

• ***Atrapalhado (-1 ponto):*** você até consegue fazer as coisas que tenta, mas será sempre de uma forma tão atrapalhada e vexaminosa que nunca será levado a sério. Está sempre tropeçando, esbarrando nos outros, quebrando coisas, dizendo bobagens...

• ***Careca (0 pontos):*** você perdeu todo o seu cabelo e nunca poderá recuperá-lo. Sim, é uma Maldição. Pergunte a Lex Luthor.

• ***Comando Irresistível (0 ou -1 ponto):*** existe uma ordem, um comando simples, que você nunca pode deixar de cumprir quando alguém diz. Por exemplo, ao ouvir a palavra "senta", você interrompe o que estiver fazendo e senta imediatamente, sem direito a testes para resistir.

Comandos típicos podem ser "corra", "pare", "lute". O efeito dura uma apenas rodada: no turno seguinte você pode voltar a agir normalmente, desde que não ouça de novo o comando. Esta é uma Maldição de 0 pontos caso o comando funcione quando dito apenas por uma pessoa específica; ou -1 ponto caso QUALQUER pessoa possa dizer o comando e fazê-lo obedecer.

• ***Coração Confuso (-1 ponto):*** emocionalmente, você reage de forma contrária a tudo. Uma magia Pânico enche você de coragem, enquanto uma Marcha da Coragem faz você fugir. Você espanca as pessoas que ama, e se apaixona por pessoas que querem matá-lo.

• ***Chagas da Natureza (-2 pontos):*** esta maldição cria um vínculo tão forte de você com a natureza, o ambiente à sua volta, que qualquer dano causado a ela em um raio de 100m – seja pelo corte de uma árvore, a quebra de uma rocha, a morte de um animal – causa a você 1d pontos de dano. Entrar em terreno urbano provoca em você a perda de 1 PV por rodada.

• ***Chagas de Pedra (-1 ponto):*** sua pele tornou-se cinzenta e coberta de crostas de pedra, resistentes, mas incômodas. Você recebe A+1, H-1 e Aparência Monstruosa.

• ***Degradação das Matas (-1 ponto):*** esta maldição torna sua presença nociva a qualquer tipo de planta. Por onde passar, qualquer vida vegetal a até 2m começa a apodrecer, definhando até virar pó. Não funciona com tábuas e outras formas de madeira morta, apenas plantas vivas. Criaturas-planta perdem 1 PV por turno perto de você. Desnecessário dizer que druidas não gostam de você...

• ***Descontrole Amoroso (-1 ponto):*** você cai de amores por QUALQUER criatura atraente de sexo oposto. Vítima de uma paixão avassaladora, você ignora quaisquer outros valores (exceto outras Desvantagens, como um Código de Honra) para conquistar seu "amor". Você dirá qualquer coisa, contará segredos, entregará presentes e fará tudo para arrancar um sorriso de sua paixão descontrolada – não importa se você é bem-sucedido ou não! É o mesmo que uma Devoção (agradar à pessoa amada), mas em geral ela cessa minutos depois que a pessoa se afasta, e recomeça cada vez que você conhece outra pessoa atraente.

• ***Estupidez (-1 ponto):*** seu cérebro escorreu pelos ouvidos, ou de fato nunca esteve onde deveria. É o mesmo que Inculto, mas se aplica a TODAS as Perícias. Os efeitos são cumulativos – ou seja, um Inculto com Estupidez sofre uma penalização de -6 em Perícias!

• ***Forma Inofensiva (-2 pontos):*** durante o dia, você se transforma em um bebê, velhinho, animalzinho ou outra criatura indefesa (todas as Características 0; nenhuma Vantagem de combate funciona), embora preserve sua memória e personalidade. Você retorna ao normal apenas à noite.

• ***Fragilidade (-2 pontos):*** esta Maldição deixou seu corpo frágil. Você sempre sofre 2 pontos de dano extras sempre que recebe algum ferimento.

• ***Gêmeo Maligno (-1 ou -2 pontos):*** existe outra pessoa quase igual a você, apenas com alguma pequena diferença (geralmente roupa preta, um tapa-olho ou cavanhaque). Ao contrário de um Inimigo, ele nunca ataca ou age diretamente, mas seus atos criminosos ou destrutivos fazem com que você seja confundido com o impostor.

• ***Incapacidade de Ler (-1 ponto):*** você não consegue ler e escrever, mesmo que soubesse fazer isso antes da Maldição. Será um problema muito mais sério para magos, que não poderão mais ler seus grimórios.

• ***Intuição Poderosa (-1 ponto):*** é como Oráculo, com a diferença de que você recebe visões indesejadas e tem seus PVs e PMs reduzidos a zero sempre que isso acontece, ficando reduzido a um farrapo humano até descansar.

• ***Karma Evidente (-1 ponto):*** seu corpo emana uma energia tão intensa que é quase impossível para você passar despercebido. Para notar sua presença, criaturas sem Sentidos Especiais fazem testes como se tivessem esta Vantagem, e criaturas com Sentidos Especiais nem precisam fazer testes.

• ***Ligação Espiritual (-2 pontos):*** parecido com Ligação Natural, mas bem pior. Você está ligado a outra pessoa, conhecida ou não (você não sabe nada sobre ela), e tudo de ruim que aconteça com ela também acontecerá com você. Então, mesmo sem saber o motivo, você muitas vezes ficará doente, sofrerá dano ou poderá até morrer se isso acontecer com a outra pessoa. Melhor tratar de achá-la rápido!

• ***Magia Limitada (-1 ponto):*** você precisa gastar duas vezes mais Pontos de Magia para ativar seus poderes, magias ou Vantagens.

• ***Magia Reversa (-1 ponto):*** sempre que você emprega Pontos de Magia, a magia ou manobra que você realizou tem efeito contrário. Um Ataque Especial tem seu dano reduzido. Uma magia de cura causará dano, enquanto um Ataque Mágico curará Pontos de Vida, um Cancelamento de Magia tornará a magia ainda mais duradoura. Alguns magos se acostumam e aprendem a tirar proveito desta Maldição.

**• *Maldição de Tanna-Toh (-1 ponto):*** você só consegue dizer a verdade. Não consegue mentir em nenhuma hipótese, mesmo quando isso coloca sua vida em risco.

**• *Marca do Mentiroso (-1 ponto):*** quando você mente, algum efeito óbvio denuncia o fato. Um trovão soa ao longe, um pássaro morto cai do céu ao seu lado, você gagueja, seu nariz cresce...

**• *Memória Recente (-1 ponto):*** você não consegue lembrar de nada ocorrido há mais de cinco minutos, exceto coisas que aconteceram antes da Maldição. Você sabe seu nome, idade e origem, mas esquece de pessoas que conheceu, coisas que ouviu, a causa de ferimentos que sofreu...

**• *Mil Caras (-1 a -2 pontos):*** sempre que você vai dormir, desperta com uma aparência totalmente diferente! Mudam a cor da pele, olhos, cabelos, altura, peso, sexo...

Por -1 ponto, a Maldição nunca mudará sua raça ou espécie (se você é humano, sua aparência sempre será humana); por -2 pontos, poderá aleatoriamente despertar como um Elfo, Goblin, Morto-Vivo, Construto... a aparência não muda suas Características, mas você recebe todos os benefícios e fraquezas da nova forma (então, quando você despertar como um Meio-Dragão, aproveite!). Em tempo: embora Construtos e outras criaturas não precisem dormir, você sempre precisará, não importa sua forma.

**• *Ódio dos Animais (-1 ou -2 pontos):*** por algum motivo, qualquer tipo de animal irracional simplesmente NÃO gosta de você! Vale desde insetos até bichos grandes, incluindo monstros. Sua versão Suave impõe uma penalização de -3 em testes com a Perícia Animais. A versão Grave significa que você tem TODO o Reino Animal como Inimigo!

**• *Ódio das Máquinas (-2 pontos):*** nenhum aparelho ou equipamento eletrônico mais sofisticado que uma lâmpada funciona direito quando você o opera. Armas travam, relógios atrasam, carros pifam. Você sobre uma penalização de -2 em quaisquer Perícias que envolvem máquinas. Além disso, Construtos não gostam de você.

**• *Ódio do Sexo Oposto (-1 ponto):*** você é repulsivo para alguém do sexo oposto. É como ter Aparência Monstruosa e Má Fama ao mesmo, mas apenas para membros do sexo oposto. Sua atitude com relação a você será sempre de nojo, medo, asco e até violência, se você não se afastar o máximo possível.

**• *Olhar da Medusa (-2 pontos):*** qualquer criatura viva que você olhe nos olhos (exceto através de espelhos) será transformada em pedra se falhar em um teste de R-1. Qualquer pessoa convivendo com você deve fazer esse teste pelo menos uma vez por hora, mesmo que esteja tomando cuidado para evitar seu olhar – pois em algum momento acabará olhando por acidente. Você não tem controle sobre essa capacidade. E não, usar óculos escuros não resolve!

**• *Permissão de Entrada (-1 ponto):*** você não pode entrar voluntariamente em nenhum lugar sem permissão do dono. E isso será um grande problema no dia de invadir a torre do mago maligno...

**• *Pesadelos (-1 ponto):*** esta maldição torna suas noites de sono uma angustiante e tenebrosa sucessão de pesadelos diversos. Você nunca recupera Pontos de Magia como se estivesse descansando em lugar confortável.

**• *Pestilência (-1 ponto):*** você aparenta boa saúde, mas qualquer criatura viva a até 1m de você deve ser bem-sucedida em um teste de Resistência, ou apanhará uma doença terrível. Seus PVs e PMs caem para 0 e a vítima morrerá em 1d dias se não receber tratamento adequado (um teste de Medicina ou qualquer magia capaz de curar doenças é suficiente). Uma pessoa bem-sucedida no teste não precisa fazê-lo novamente.

**• *Possessão de Parte do Corpo (-1 ou -2 pontos):*** uma parte de seu corpo tem vontade própria, independente da sua, por estar sendo controlada por um espírito invasor ou outra razão. Uma mão ou perna vale -1 ponto, enquanto metade do corpo vale -2 pontos. Da mesma forma que Assombrado, existe 50% de chance de que, em situações de combate ou tensão, a parte possuída decida agir de forma contrária, atrapalhando seus movimentos (redutor de H-1 para uma mão ou perna; H-3 para metade do corpo). Isso sem mencionar quando sua mão decide roubar uma carteira, socar um guarda ou bolinar a garota ao lado...

**• *Prisão (-2 pontos):*** possuída por vários vilões, esta Maldição prende você a um território ou estrutura (floresta, masmorra, castelo...). Se sair desta área, você começa a perder 1d PVs por dia. Nenhum tipo de cura normal, mágica ou Vantagens como Regeneração consegue reverter essa perda. Você só consegue curar-se retornando à sua prisão.

**• *Prisão Total (-2 pontos):*** mais poderosa que a Prisão comum, pois esta Maldição impede totalmente que você abandone sua área de confinamento, como se houvesse uma parede invisível detendo-o. Mesmo inconsciente você não pode ser removido, e nem atravessar a barreira com Teleporte e magias do tipo.

**• *Recuperação Impossível (-3 pontos):*** é impossível para você recuperar PVs ou PMs de QUALQUER maneira, até livrar-se da Maldição. Esta é a única Maldição de -3 pontos, por ser extremamente grave. Ela não pode ser rogada de maneiras normais (como a magia Maldição das Trevas); apenas um crime extremamente grave contra alguém extremamente poderoso (como um deus) pode atrair esta Maldição.

**• *Recuperação Limitada (-2 pontos):*** você não consegue mais recuperar PVs e PMs com descanso, apenas com magias ou itens.

**• *Recuperação Parcial (-2 pontos):*** você leva duas vezes mais tempo para recuperar Pontos de Vida e Pontos de Magia. Além disso, magias, itens e poderes restauram apenas metade dos PVs e PMs que deveriam.

**• *Reflexo Distorcido (-1 ponto):*** similar a Sem Reflexo, mas em espelhos e outras superfícies refletoras você terá uma aparência monstruosa, diabólica. Pessoas que percebam sua condição podem acreditar que você é um vampiro, fantasma, demônio ou algo assim.

**• *Reflexo Insuportável (-1 ponto):*** quando você vê seu reflexo no espelho ou outra superfície refletora, fica completamente incapaz de agir. Vai encolher-se no chão, espernear, gemer, gargalhar... enfim, agir como um louco inútil durante pelo menos 1d rodadas. Isso pode acontecer seja diante do espelho do banheiro, ou daquele supervilão com armadura cromada...

**• *Retribuição de Zoamelgustar (-2 pontos):*** sempre que você causa algum mal a alguém, o mesmo acontece com você. Se você rouba alguém, um item de mesmo valor desaparece de sua bolsa. Se você lança uma magia nociva contra alguém, vai sofrer o mesmo efeito (sem direito a testes para resistir). Se atacar e causar dano, vai sofrer o mesmo dano. E se matar alguém... nem precisa dizer, né?

**• *Sedativo (-1 ponto):*** quando você fala (ou canta) durante algum tempo, todos ficam sonolentos. Após 4 turnos ouvindo você, todos à sua volta devem ser bem-sucedidos em testes de R+2 por turno para não dormir. Não funciona em situações de combate ou tensão.

**• *Sem Memória (-1 ponto):*** embora ainda saiba andar, falar e tudo o mais, você não se lembra de mais nada que tenha acontecido antes da Maldição, como seu nome, seus pais, local de origem, seus poderes, etc. Esta Maldição anula os efeitos da Vantagem Memória Expandida.

**• *Sem Reflexo (0 pontos):*** sua imagem não aparece em espelhos ou qualquer outro tipo de superfície reflexiva. Você não poderá ser filmado, fotografado ou mesmo pintado (a pintura vai simplesmente desvanecer em algumas horas). Pessoas que percebam sua condição podem acreditar que você é um vampiro, fantasma ou algo assim.

• ***Sem Sombra (0 pontos):*** por alguma razão você perdeu sua sombra, o que é como perder parte de você mesmo. Qualquer teste de Perícia envolvendo pessoas sofre um redutor de -1, e as pessoas desconfiam que você seja um demônio, vampiro ou coisa assim.

• ***Sempre Atrasado (-1 ponto):*** por acaso do destino ou conjunção cósmica, você nunca, NUNCA chega na hora para qualquer compromisso marcado, mesmo que seja na casa ao lado! Algum problema ou contratempo sempre surgirá para atrapalhar. Você também sofre uma penalidade de -1 em sua iniciativa porque alguma coisa sempre acontece quando uma luta começa.

• ***Soluço Descontrolado (-1 ponto):*** você soluça o tempo todo. Caso seja um mago, deve ser bem-sucedido em um teste de Habilidade antes de conseguir lançar uma magia. Qualquer teste de Perícia envolvendo pessoas sofre um redutor de -1.

• ***Toque da Banalidade (-1 ponto):*** igual ao Toque da Morte, mas em vez de causar dano drena os Pontos de Magia da vítima – incluindo Construtos e Mortos-Vivos. A vítima perde 1 PM por turno enquanto é tocada. Tocar alguém contra a sua vontade exige um ataque bem-sucedido. Pessoas que toquem você desprotegidas também são afetadas. Um ataque não é considerado um toque, pois o contato é muito breve – portanto, quando você dá ou recebe um soco, este poder não funciona.

• ***Toque dos Gremlins (-2 pontos):*** parecido com Ódio das Máquinas, mas pior. QUALQUER objeto mecânico que tenha pelo menos duas partes móveis (como uma tesoura) vai se desmontar, quebrar ou emperrar quando entrar em contato com seu corpo. Você não consegue usar aparelhos, viajar em veículos, ou mesmo abrir a geladeira sem desmantelar a coisa toda. Um Construto precisa ser bem sucedido em um teste de Resistência para não ser reduzido a 0 PVs quando você o toca.

• ***Toque da Morte (-1 ponto):*** o simples toque de sua pele provoca dano a qualquer criatura, exceto Construtos e Mortos-Vivos. A vítima perde 1 PV por turno enquanto é tocada. Tocar alguém contra a sua vontade exige um ataque bem sucedido. Pessoas que toquem você desprotegidas (como um clérigo que tenta usar uma magia de cura) também são afetadas. Um ataque comum não é considerado um toque, pois o contato é muito breve – portanto, quando você dá ou recebe um soco, este poder não funciona.

• ***Toque da Putrefação (-2 pontos):*** semelhante ao Toque da Morte, mas afeta apenas objetos inanimados. Tudo que você toca com as mãos (apenas com as mãos) se transforma, em alguns momentos, em uma massa negra putrefata. Uma arma ou outro item que você esteja segurando se desmancha em 1d rodadas.

• ***Transformação em Animal (-1 ou -2 pontos):*** quando molhado com água fria você se torna um animal ou criatura qualquer, à escolha do Mestre. Se essa nova forma não muda suas Características, será uma Maldição de -1 ponto. Mas se você acaba se transformando em um gato, pato, porquinho ou coisa assim, todas as suas Características (exceto uma) caem para 0 e será uma Maldição de -2 pontos. A transformação é revertida com água quente.

• ***Troca de Sexo (-1 ponto):*** quando a Maldição se abateu, você foi transformado em alguém MUITO atraente do sexo oposto, e permanecerá assim até que a Maldição seja quebrada.

• ***Uruca (-1 ponto):*** igual a Desvantagem Azar, mas não afeta você; afeta TODOS a até 10m de você! Pessoas tropeçam, coisas quebram, acidentes pipocam por onde você passa. E trate de evitar que seus amigos (caso você ainda tenha algum...) saibam disso.

• ***Velhice Acelerada (-2 pontos):*** você envelhece dez vezes mais rápido que o normal para sua espécie (sendo humano, será quase um ano por mês), o que deve reduzir drasticamente seu tempo de vida caso uma cura não seja encontrada logo.

• ***Vocabulário Limitado (-1 ponto):*** sua voz foi afetada por esta Maldição e agora ao invés de pronunciar frases complexas, você só consegue conjugá-las com uma ou no máximo duas palavras.

### Interferência Mágica (-1 ponto)

Você emana uma aura de "anti-magia" que dificulta o uso de magia nas proximidades.

Sempre que uma magia é lançada a até 10m de você, o Mestre rola secretamente um dado: com um resultado 1 ou 2, a magia falha, mas gasta os PMs necessários normalmente.

Qualquer conjurador de magias sente um mal-estar momentâneo quando você está perto, sendo capaz de perceber imediatamente sua interferência. Um conjurador pode gastar 1 PM extra para ignorar a chance de falha e lançar sua magia normalmente na área afetada.

### Pacífico (variável)

Existe algum forte motivo, que deve ser explicado no background (história) do personagem que o leva a evitar as situações de combate. Pode ser algum fator cultural, religioso ou ético.

**-1 ponto:** o personagem é misericordioso com seus oponentes, permitindo que vivam depois de derrotá-los.

**-2 pontos:** o personagem só irá lutar se for a última saída, preferindo sempre encontrar um meio de fugir ou contornar a situação.

**-3 pontos:** o personagem jamais luta. Pode defender-se dos golpes dos oponentes, mas em hipótese alguma irá atacar.

### Segredo (-1 ponto)

Há uma sombra do passado te perseguindo, pode ser algo que você fez, sabe, possui ou é na verdade. Caso o segredo seja revelado o resto da humanidade, inimigos ou uma organização muito poderosa irá caçar você e às pessoas que ama. Também pode custar a vida de alguém do grupo ou a reputação de seus companheiros. Você vai ceder a qualquer chantagem para manter seu segredo preservado. A propósito alguém JÁ está te chantageando, cobrando favores ou extorquindo seu dinheiro. Se essa pessoa morrer outra virá em seu lugar.

# Talentos Regionais

**Os talentos regionais, ou talentos nativos, são certas habilidades especiais possuídas por pessoas – aventureiras ou não – nascidas no Reinado de Arton. Cada nação do Reinado tem suas próprias características, suas peculiaridades ambientais e culturais, que exercem forte influência sobre os nativos.**

**Talentos regionais não são o mesmo que Vantagens. Você não paga pontos por eles – basta dizer em qual reino seu personagem nasceu e, com a autorização do Mestre, escolher um entre os vários talentos disponíveis.**

**Um talento nativo representa algo obtido por passar toda a infância e parte da adolescência em determinado país. Viajar e viver algum tempo em outra nação NÃO permite a um personagem possuir outro talento. Cada personagem pode possuir apenas um talento nativo, salvo as seguintes exceções:**

- **Todos os Nativos de Collen recebem dois talentos regionais, sendo um deles Olhos Aguçados.**
- **Todos os Anões Nativos de Doherimm recebem dois talentos regionais, sendo um deles Caminho para Doherimm.**
- **Todos os Minotauros de Tapista recebem dois talentos, dentre eles a Lógica Labiríntica.**

Opcionalmente, com uma explicação razoável por parte do jogador, o Mestre pode permitir que personagens não nativos do Reinado tenham talentos regionais. No entanto, neste caso, devem ser comprados como se fossem Vantagens valendo 1 ponto cada – e um mesmo personagem não pode possuir mais de um deles.

**Especialização:** qualquer personagem pode possuir uma Especialização de qualquer Perícia como um talento regional, representando o aprendizado de alguma habilidade ou profissão comum em sua terra. O Mestre pode proibir Especializações que sejam consideradas incomuns no reino – como Ocultismo em Portsmouth ou Religião em Salistick.

**Arena:** qualquer personagem pode possuir esta Vantagem como um talento regional, representando a familiaridade com um certo tipo de ambiente onde cresceu. Um personagem também pode, se quiser, ter sua própria cidade natal como Arena (em geral, apenas não-aventureiros têm uma cidade como Arena).

Personagens não nativos do Reinado podem possuir uma Especialização ou Arena como talentos regionais.

## Lista de Talentos Regionais

### Amigo das Armas

**[regional: Doherimm, Zakharov]**

Você sabe fabricar e cuidar bem de armas.

**Benefício:** Você recebe H+2 de bônus em testes de Armeiro (de Máquinas ou Arte).

### Amigo das Árvores

**[regional: Sambúrdia, Tollon, União Púrpura]**

Você viveu muito tempo nas florestas e conhece seus caminhos como poucos.

Benefício: Você recebe H+2 de bônus em testes de Rastrear (apenas em florestas).

### Amigo dos Cavalos

**[regional: Namalkah]**

Você e sua montaria são quase irmãos.

**Benefício:** Você tem a habilidade de falar a língua dos cavalos.

**Especial:** Nativos de Khubar podem comprar este talento válido para o tumarkhân, o lagarto-elefante de Khubar, como uma Vantagem de 1 ponto.

### Amigo do Oceano

**[regional: Khubar]**

Você viveu boa parte da vida em ilhas ou regiões litorâneas.

**Benefício:** Você recebe um bônus de H+1 para medir sua velocidade nadando, em teste de Pesca (de Esportes) e Sobrevivência (no mar apenas).

### Amigo dos Rios

**[regional: Callistia]**

Você passou grande parte da vida tirando seu sustendo das águas doces.

**Benefício:** Você recebe um bônus de H+1 para medir sua velocidade nadando, em teste de Pesca (de Esportes) e Sobrevivência (em rios e lagos apenas).

### Arma Dupla

**[regional: Montanhas Uivantes, União Púrpura, Sambúrbia]**

Você é habilidoso no uso de armas duplas.

**Benefício:** você recebe a Vantagem Ataque Múltiplo, representando sua habilidade em lutar com espadas de duas lâminas e armas similares (e somente nesses casos).

### Arma de Família

**[regional: Doherimm, Zakharov]**

Você tem uma arma extraordinária como herança de família.

**Benefício:** Você recebe uma arma de categoria exótica à sua escolha e a Vantagem Usar Arma Exótica (Medieval) referente à arma escolhida, sem nenhum custo extra. Esta arma oferece ainda Força de Ataque final +1.

### Arma de Madeira Mágica

**[regional: Tollon]**

Uma vez que este material é abundante em seu reino nativo, você possui uma arma feita com ele.

**Benefício:** Você recebe uma arma (simples, comum ou exótica) que você saiba usar (através de Vantagens adequadas) feita com a madeira mágica de Tollon, à sua escolha, sem custo extra. Esta arma é considerada mágica para efeito de atingir criaturas vulneráveis apenas a magia.

### Ateu

**[regional: Salistick]**

Você acha impossível que qualquer magia venha dos deuses.

**Benefício:** Você recebe R+2 para resistir a magias lançadas por clérigos, xamãs e outros conjuradores com Clericato ou Paladino.

### Autoconfiança

**[regional: Salistick]**

Sua extrema falta de fé nos deuses torna você mais confiante em sua própria força e capacidades.

**Benefício:** Você recebe um bônus de R+2 em testes para resistir a quaisquer magias que usem Telepatia, e também a outros efeitos mentais.

### Aventureiro Nato

**[regional: Deheon, Petrynia]**

Você é um indivíduo acima da média, com inclinação natural para ser um aventureiro.

**Benefício:** Você recebe um bônus permanente de +1 em uma de suas cinco Características: Força, Habilidade, Resistência, Armadura ou Poder de Fogo.

### Bairrista

**[regional: Ahlen, Doherimm, Portsmouth, Tapista, Sckharshantallas, Yuden]**

Você é extremamente desconfiado e intolerante com quaisquer estrangeiros.

**Benefício:** Você recebe um bônus de H+2 em testes de Diplomacia e Intimidação (de Manipulação), apenas ao lidar com criaturas inteligentes nativas de outros reinos que não sejam o seu. No entanto, também sofre redutor de H-1 em testes de Sedução e Lábia (de Manipulação) com criaturas inteligentes de outros reinos.

### Barbarismo

**[regional: Khubar, Montanhas Uivantes, Namalkah, União Púrpura]**

Graças à sua descendência, proveniente de antigos povos que habitavam (e ainda habitam) a região, você tem afinidade com os modos bárbaros.

**Benefício:** Você pode comprar 5 Especializações de Sobrevivência por apenas 1 ponto.

### Caminho para Doherimm

**[regional: Doherimm]**

Você sabe como percorrer os intricados caminhos que levam ao reino secreto dos anões, e também evitar seus perigos.

**Benefício:** Você recebe H+4 de bônus em todos os testes de Sobrevivência para percorrer os caminhos para Doherimm. O teste se aplica para evitar armadilhas, reconhecer monstros, encontrar passagens secretas, etc.

**Especial:** Se você também é um anão, qualquer magia mental usada para extrair de você o segredo da localização do reino provoca um imediato contra-ataque mágico sobre o conjurador (igual à magia Contra-Ataque Mental).

**Especial:** Todos os anões nativos de Doherimm recebem dois talentos regionais, sendo obrigatório que Caminho para Doherimm seja um deles.

**Especial:** Este talento pode ser comprado como uma Vantagem de 1 ponto por personagens não anões que tenham se aventurado em Doherimm.

### Cavaleiro Nato

**[regional: Namalkah, Khubar]**

Você tem grande afinidade com animais de montaria.

**Benefício:** Você recebe um bônus de H+2 em testes de Veterinária (de Animais), Doma (de Animais), Montaria e Doma (de Animais), mas apenas para cavalos (ou para o lagarto-elefante tumarkhân de Khubar).

### Comerciante Nato

**[regional: Hershey, Petrynia, Sambúrdia]**

Atividades comerciais são parte integrante da cultura de seu reino nativo.

Benefício: Você recebe um bônus de H+2 em todos os testes de Lábia e Diplomacia (de Manipulação), apenas para acordos comerciais.

### Conhecimento de Itens Mágicos

**[regional: Wynlla]**

Itens mágicos são tão comuns em sua terra natal que você está habituado a lidar com eles.

**Benefício:** Você recebe um bônus de H+2 em testes de Ciências Proibidas (de Ciência), mas apenas para identificar itens mágicos.

### Conhecimento de Lendas

**[regional: Fortuna]**

Seu reino cultiva uma profunda tradição de lendas e mitos.

**Benefício:** Você consegue lembrar de histórias, heróis, vilões e criaturas com um teste bem-sucedido de Habilidade.

### Conquista da Magia

**[regional: Wynlla]**

Graças à cultura deste reino, fortemente baseada em magia arcana, você venceu as limitações normais de sua raça que impedem o uso desse tipo de magia.

**Pré-requisito:** Minotauro ou Goblin.

**Benefício:** Você pode aprender magia arcana e ter Focus.

**Normal:** Sem este talento, minotauros e goblins nativos de Arton não podem ter Focus.

### Contador de Histórias

**[regional: Petrynia]**

Graças ao costume petryniano de contar histórias e exagerar lendas, você consegue mentir mais facilmente.

**Benefício:** Você recebe H+2 de bônus em testes de Lábia (de Manipulação). O bônus se transforma em H-2 de penalidade caso seu reino seja conhecido. ("Ah, então você é de Petrynia... certo... conte outra vez a história do gigante que levou seu ouro...").

### Espírito de Equipe

**[regional: Doherimm, Tapista, Yuden]**

A disciplina militar ensinada a cada habitante de seu reino faz com que você saiba trabalhar em equipe.

**Benefício:** Você recebe um bônus de H+1 quando age em equipe (você e mais 3 pessoas, no mínimo) e segue ordens de um superior (ambas as coisas ao mesmo tempo). Isso significa que todos os membros do grupo devem estar realizando a mesma atividade (seguir a mesma trilha, vasculhar um mesmo aposento, atacar um mesmo inimigo...) sob ordens de um líder para que você receba o bônus.

**Especial:** Apenas membros da mesma raça que a sua podem ser considerados colegas de equipe. Apenas personagens com pontuação acima da sua podem ser qualificados como "líderes".

### Faro para Magos

**[regional: Portsmouth]**

Os habitantes de seu reino nativo são ensinados a detectar e desconfiar de magos.

**Benefícios:** Você recebe um bônus de H+2 em todos os testes de Perícias e Especializações contra magos e feiticeiros.

### Furtividade das Fadas

**[regional: Pondsmânia]**

No reino mágico das fadas, muitos nativos sabem ser furtivos e quase invisíveis.

**Benefício:** Você recebe H+2 de bônus em todos os testes de Furtividade.

### Hospitalidade

**[regional: Nova Ghondriann]**

Em sua terra natal, o bem-estar dos estrangeiros é tão importante quanto o seu próprio.

**Benefício:** Você recebe um bônus de H+2 em testes de Diplomacia e Intimidação (de Manipulação), apenas ao lidar com criaturas inteligentes nativas de outros reinos que não sejam o seu. No entanto, também sofre redutor de H-1 em testes de Sedução e Lábia (de Manipulação) com criaturas inteligentes de outros reinos.

### Impostor

**[regional: Ahlen, Petrynia]**

Você pode, de forma quase sobrenatural, fingir ter habilidades que não tem. E você finge tão bem que CONSEGUE fazer essas coisas!

**Pré-requisitos:** Aparência Inofensiva ou Especialização Lábia (de Manipulação).

**Benefício:** Graças a seu extremo charme, magnetismo pessoal e superconfiança, você consegue convencer as pessoas (e a si próprio!) de que tem certas habilidades ou conhecimentos, quando na verdade não tem.

Você pode substituir um teste de qualquer Especialização por um teste de Lábia (de Manipulação) ou de Habilidade, o que for melhor. Caso seja bem-sucedido, você resolve o problema — não importa qual seja sua natureza. Por exemplo, usando Lábia (de Manipulação) em vez de Ciências Proibidas (de Ciência), Acrobacia (de Esporte), Rastrear (de Sobrevivência) ou qualquer outra, você inspira tanta confiança em si mesmo que consegue realizar a façanha.

Para cada vez que usar esta habilidade você deve gastar 1 Ponto de Magia.

### Inimigo dos Dragões

**[regional: Sckharshantallas]**

O rei Sckhar detesta outros dragões em seu território, e por isso todo habitante do reino é ensinado a lutar contra eles.

**Benefício:** Você recebe FA+3 quando ataca dragões e monstros de mesmo tipo (como wyverns e hidras).

### Inimigo dos Goblinóides

**[regional: Tyrondir]**

Neste reino ameaçado pela Aliança Negra, você está familiarizado com goblins e monstros do mesmo tipo.

**Benefício:** Você recebe H+2 de bônus em todos os testes de Perícias ligados a goblinóides (goblins, hobgoblins, bugbears).

**Especial:** Este talento pode ser comprado como uma Vantagem de 1 ponto por personagens que tenham passado por Tyrondir ou Lamnor.

### Intolerância

**[regional: Ahlen, Doherimm, Yuden, Tapista]**

Você demonstra um preconceito racial muito comum em seu reino nativo.

**Benefício:** Você recebe H+2 de bônus em testes de Sedução e Intimidação (de Manipulação), apenas ao lidar com criaturas inteligentes de outras raças que não sejam a sua. No entanto, também sofre redutor de H-1 em testes de Lábia e Diplomacia (de Manipulação) com criaturas inteligentes de outras raças.

**Especial:** Para efeito de uso deste talento, meio-elfos e meio-orcs não são considerados humanos.

### Leal aos Cavaleiros

**[regional: Bielefeld]**

Por sua cultura e tradição de cavalaria, você tem bom conhecimento sobre as famílias reais do Reinado.

**Benefício:** Você recebe H+2 em todos os testes de Diplomacia (de Manipulação) para lidar com a nobreza e realeza.

### Lógica Labiríntica

**[regional: Tapista]**

Por estar acostumado à complicada arquitetura dos minotauros, você tem a habilidade extraordinária desta raça de jamais se perder em labirintos.

**Benefício:** Você jamais se perde em corredores e túneis, sendo sempre capaz de lembrar do caminho por onde passou (como se possuísse a Vantagem Senso de Direção). Esta habilidade não funciona em florestas e outros lugares abertos.

**Especial:** Todos os minotauros nativos de Tapista recebem dois talentos regionais, sendo obrigatório que Lógica Labiríntica seja um deles. Personagens que não sejam nativos de Tapista não podem comprar Lógica Labiríntica.

### Mago Nato

**[regional: Wynlla]**

Todos em seu reino nativo sabem muito sobre magia, mesmo que não possam usá-la.

**Benefício:** Você recebe um bônus de H+1 em testes de Alquimia, Ciências Proibidas (de Ciências) e Idiomas para lidar com magia.

## Médico Nato

**[regional: Salistick]**

Graças à avançada ciência médica em seu reino, cujos habitantes rejeitam os clérigos e sua magia de cura, você tem habilidades médicas superiores.

**Benefício:** Você recebe H+2 de bônus em todos os testes de Diagnose e Primeiros Socorros (de Medicina).

## Olhos Aguçados

**[regional: Collen]**

Você tem habilidades visuais superiores.

**Benefício:** Você recebe Visão Aguçada (Sentidos Especiais).

**Especial:** Todos os nativos de Collen recebem dois talentos regionais, sendo obrigatório que Olhos Aguçados seja um deles. Personagens que não sejam nativos de Collen não podem comprar Olhos Aguçados.

## Olhos Especiais

**[regional: Collen]**

Você tem habilidades visuais especiais.

**Pré-requisito:** Olhos Aguçados.

**Benefício:** Você pode escolher um entre os seguintes Sentidos Especiais: Visão de Raios-X, Infravisão, Ver o Invisível, ou a habilidade de Detecção de Magia (como a magia de mesmo nome).

**Especial:** Todos os nativos de Collen recebem dois talentos regionais, sendo obrigatório que Olhos Aguçados seja um deles (em geral, aqueles que decidem ser aventureiros têm Olhos Aguçados e Olhos Especiais). Personagens que não sejam nativos de Collen não podem comprar Olhos Aguçados ou Especiais.

**Especial:** Você pode comprar este talento mais uma vez (apenas no início da campanha e pagando por ele 1 ponto) para possuir uma segunda habilidade extraordinária de visão, válida para o outro olho.

## Paciente

**[regional: Callistia, Collen, Hongari]**

Em seu reino natal, paciência e tranqüilidade são virtudes importantíssimas.

**Benefício:** Você recebe H+1 de bônus em testes de Furtividade e em qualquer Perícia que precise de mais de 10 minutos para ser executada.

## Pacifismo

**[regional: Fortuna, Hershey, Hongari, Nova Ghondriann, Salistick, Tyrondir e Zakharov]**

Você vem de um reino que abomina a violência e a guerra, preferindo sempre a resistência pacífica ou a diplomacia.

**Benefício:** Você ganha 1 Ponto de Vida adicional, e um bônus de H+1 em testes de Diplomacia (de Manipulação).

## Patriota

**[regional: Bielefeld, Deheon, Doherimm, Tapista, Yuden]**

Você é extremamente orgulhoso de sua pátria e sua gente.

**Benefício:** Você recebe H+2 de bônus em todos os testes de Geografia e História (de Ciências) ligados a seu próprio reino.

## Prece para os Mortos

**[regional: Hongari]**

Por influência dos deuses Hynnin e Thyatis, você conhece uma prece que permite conversar com os mortos.

**Benefício:** Na presença do cadáver, ou sobre seu túmulo, você pode fazer a uma pessoa morta uma única pergunta, que será respondida telepaticamente apenas com "sim" ou "não". Não é permitido fazer outra pergunta para o mesmo morto, mas outras pessoas com este talento também podem fazer suas próprias perguntas.

## Prece para Valkaria

**[regional: Deheon]**

Dentro das fronteiras de Deheon, você pode fazer uma prece à deusa Valkaria para que uma pessoa ou criatura mortalmente ferida consiga se salvar.

**Pré-requisito:** Humano.

**Benefício:** Você pode rezar à deusa para que alguém Perto da Morte recupere 1 PV. Exige um teste de Habilidade e consome 1 Ponto de Magia.

## Prosperidade

**[regional: Deheon, Hershey, Sambúrdia, Tyrondir]**

Graças à grande riqueza de seu reino nativo, você tem melhores recursos financeiros.

**Benefício:** Você recebe o dobro do Dinheiro Inicial.

## Religioso

**[regional: todos, exceto Salistick]**

Você cresceu ouvindo histórias e lendas incríveis sobre o Panteão, os deuses menores, os sumo-sacerdotes...

**Benefício:** Você recebe H+2 de bônus em testes de Religião (de Ciências).

## Resistência a Doenças

**[regional: Lomatubar]**

Graças aos cuidados medicinais que recebeu durante a infância, você é mais resistente a doenças comuns.

**Benefício:** Você recebe R+4 de bônus em testes de constituição para resistir a doenças não-mágicas. Isso não inclui maldições, venenos, ácidos e outros males.

## Resistência ao Frio

**[regional: Montanhas Uivantes]**

Você está habituado à vida dura no frio e gelo.

**Benefício:** Você recebe H+2 de bônus em Sobrevivência (apenas lugares gelados) e R+2 em testes para resistir ao frio ou magias e ataques baseados em frio.

## Resistência à Tormenta

**[regional: Trebuck]**

Por seu conhecimento e familiaridade com os terríveis males da Tormenta, que atualmente ataca as fronteiras de seu reino nativo, você é mais resistente a seus efeitos.

**Benefício:** Você recebe um bônus de R+2 em todos os testes contra quaisquer efeitos nocivos provocados pela Tormenta e seus habitantes.

**Especial:** Este talento pode ser comprado como uma Vantagem de 1 ponto por personagens que tenham passado por uma área de Tormenta (e sobrevivido, é claro).

## Tatuagem Mística

**[regional: Khubar]**

Em seu reino, todos possuem tatuagens de significado religioso. Suas tatuagens possuem uma significância ainda maior, protegendo você contra influências externas.

**Benefício:** Você pode lançar a magia Proteção Mágica com Focus igual à sua própria Habilidade, pelo custo normal em PMs.

## Trapaceiro Nato

**[regional: Ahlen]**

Após crescer em um reino de pilantras, você sabe muito bem lidar com eles.

**Benefício:** Você recebe H+1 de bônus em todos os testes de duas entre as seguintes Especializações, à sua escolha: Falsificação, Furtividade ou Disfarce (de Crime), Diplomacia, Lábia ou Sedução (de Manipulação).

**Este capítulo destina-se a listar os itens e equipamentos que o jogador pode comprar para personalizar ainda mais seu personagem. Todos os itens apresentados são para personagens de tamanho humano.**

**Alguns objetos mostrados aqui (geralmente os modernos) usam pilhas ou baterias. Qualquer aparelho que use pilhas já vem com elas. Como regra geral, ignora-se a duração das pilhas (assume-se que os personagens são espertos o suficiente para trocar as pilhas gastas durante as aventuras, e que as pilhas duram o necessário durante a próxima aventura).**

**As tabelas que listam os itens neste capítulo, possuem atributos próprios (utilizados aqui da mesma forma que no Super Manual 3D&T Turbo) e comuns. Os atributos em comum são:**

**• PESO: esse atributo diz o quanto o item é pesado para o personagem carregar. Dobre o valor para itens maiores e divida à metade para itens menores. Alguns itens são tão leves que seu peso é ignorado.**

**• CUSTO: o valor que deve ser pago para comprar o item. Pode ser em peças de ouro (O$), peças de prata (P$), peças de cobre (C$) ou moeda atual ($). Dobre o valor para versões maiores de um item e divida à metade para versões menores.**

### Materiais Especiais

Alguns itens mundanos são construídos com materiais especiais que oferecem alguns benefícios. Em geral, estes itens NÃO SÃO considerados mágicos, mas tem uma beleza muito superior e/ou oferecem algum bônus em jogadas de dado (geralmente um bônus pequeno). Armas, armaduras, escudos e quaisquer outros itens podem ser forjados com estes materiais. As tabelas de itens apresentados nesse capítulo não utilizam quaisquer material especial, a não ser que a descrição do item diga o contrário.

Os tipos de materiais especiais conhecidos são descritos a seguir:

• ***Adamante:*** este material é encontrado única e exclusivamente em minas que tenham uma alta incidência mágica. Em Arton o único lugar encontrado até o momento é a Mina de Adamante, localizada em Wynlla. Se mais algum lugar de Arton esconde este precioso item, ainda não é conhecido.

O adamante é um metal ultra-resistente. Quebrar um item feito de adamante é uma tarefa quase impossível (para se ter uma idéia, seria necessário um dano dez vezes maior do que o normal para quebrar um item qualquer feito deste material – em regras, considere que um item de adamante possua o dobro de Pontos de Forja, ou seja, 6 PFs). Uma armadura ou escudo forjado com adamante oferecerá um bônus de FD+1, enquanto uma arma de qualquer tipo forjada com este material oferecerá FA+1. Estes bônus, entretanto, não o tornam um item mágico.

O mais curioso é que embora surja como um efeito mágico, o adamante não pode ser encantado para ampliar o dano que ele fornece. Embora a qualidade de maior resistência seja mantida, um item de adamante não pode ser encantado para que este bônus aumente. No caso, somente o bônus mais alto irá prevalecer.

Preço: +O$ 300 além do preço normal do item.

• ***Madeira de Tollon:*** o reino de Tollon é conhecido por fabricar armas e outros equipamentos com uma madeira especial, de uma espécie de árvore que cresce somente dentro dos limites do reino. Uma arma feita com madeira de Tollon não oferece nenhum bônus de ataque, mas seu dano passa a ser considerado mágico.

Preço: +O$ 50 além do preço normal do item.

• ***Mitral:*** o mitral é um tipo raro de metal, encontrado basicamente nas cavernas de Doherimm, abaixo do território do Reinado – embora alguns boatos afirmem que ele também pode ser encontrado em outras cavernas. Ele se parece com a prata, mas é muito mais leve. É freqüentemente utilizado pelos anões para forjar armas e armaduras que, embora não ofereçam nenhum bônus adicional no dano, são muito mais belas e leves do que um item normal (metade do peso tradicional).

Preço: +O$ 30 além do preço normal do item.

## ARMAS

As Armas apresentadas neste capítulo auxiliam na determinação da capacidade para combate de um personagem.

Os atributos das tabelas (Classificação, FA, Esquiva, Crítico, Alcance e Velocidade), como dito anteriormente, seguem o padrão e regras vistas no Super Manual 3D&T Turbo.

A seguir estão as tabelas com as novas Armas Medievais e Modernas:

| ARMAS MEDIEVAIS SIMPLES | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **NOME** | **CUSTO** | **F.A.** | **TIPO DE DANO** | **ESQ.** | **CRÍTICO** | **ALC.** | **VEL.** | **PESO** |
| BESTA PESADA‡ | 50 O$ | PdF+H+2d | Do Virote | - | 1 | 30m | -1 | 4 Kg |
| VIROTE DE CONTUSÃO (10)♦ | 1 O$ | - | Contusão | - | - | - | - | 0,5 Kg |
| VIROTE INCENDIÁRIO (1)♦ | 75 O$ | - | Perfuração/Fogo | - | - | - | - | ♦ |
| VIROTE DE PRATA (1)♦ | 1 O$ | - | Perfuração | - | - | - | - | ♦ |
| DARDO♦ | 1 O$ | H+1d+2 | Perfuração | 1 | - | 5m | - | 1 Kg |
| FOICE CURTA | 6 O$ | F+H+1d+2 | Corte | -1 | - | - | - | 1 Kg |
| KATAR | 2 O$ | F+H+1d+1 | Perfuração | - | 2 | - | 1 | 0,5 Kg |
| LANÇA LONGA♦ | 5 O$ | F+H+2d-2 | Perfuração | 1 | 2 | - | - | 4,5 Kg |
| MAÇA PESADA‡ | 12 O$ | F+H+2d-2 | Contusão | - | - | - | -1 | 4 Kg |
| MANOPLAS COM CRAVOS, PAR | 5 O$ | F+H+1d+1 | Perfuração | -1 | - | - | - | 0,5 Kg |
| MANOPLAS REFORÇADAS, PAR | 2 O$ | F+H+1d+1 | Contusão | -1 | - | - | - | 0,5 Kg |
| MORNINGSTAR | 8 O$ | F+H+2d-2 | Contusão/Perf. | - | - | - | - | 3 Kg |
| ZARABATANA | 1 O$ | H+1d3 | Do Dardo | -1 | - | 3m | - | 1 Kg |
| DARDOS DE ZARABATANA (20) | 1 O$ | - | - | - | - | - | - | - |
| **ARMAS MEDIEVAIS COMUNS** | | | | | | | | |
| ARCO CURTO COMPOSTO‡ | 75 O$ | PdF+H+1d+2 | Da Flecha | - | 2 | 15m | -1 | 1 Kg |
| ARCO LONGO COMPOSTO‡ | 100 O$ | PdF+H+2d-2 | Da Flecha | - | 2 | 25m | -1 | 1,5 Kg |
| FLECHAS DE CONTUSÃO (10)♦ | 1 O$ | - | Contusão | - | - | - | - | 1 Kg |
| FLECHA INCENDIÁRIA (1)♦ | 75 O$ | - | Perfuração/Fogo | - | - | - | - | ♦ |
| FLECHA DE PRATA (1)♦ | 1 O$ | - | Perfuração | - | - | - | - | ♦ |
| BALAS DE PRATA P/ GARRUCHA (2)♦ | 1 O$ | - | Perfuração | - | - | - | - | ♦ |
| BALAS DE PRATA P/ MOSQUETE (2)♦ | 1 O$ | - | Perfuração | - | - | - | - | ♦ |
| CLAVA PESADA‡ | 5 O$ | F+H+2d | Contusão | 1 | - | - | -1 | 4 Kg |
| FALCIONE | 75 O$ | F+H+2d-1 | Corte | 1 | 1 | - | -1 | 4 Kg |
| GLAIVE‡♦ | 8 O$ | F+H+2d | Corte | 1 | 2 | - | - | 5 Kg |
| GUISARME‡♦ | 9 O$ | F+H+2d-1 | Corte | 1 | 2 | - | -2 | 6 Kg |
| LANÇA DE JUSTA♦ | 10 O$ | F+H+2d-2 | Perfuração | 1 | 2 | - | -1 | 5 Kg |
| MACHADINHA | 6 O$ | F+H+1d+2 | Corte | - | 2 | - | 1 | 1,5 Kg |
| MACHADO DE ARREMESSO | 8 O$ | H+1d+2 | Contusão | -1 | - | 3m | 1 | 1 Kg |
| MACHADO GRANDE | 20 O$ | F+H+2d+1 | Corte | - | 2 | - | -1 | 6 Kg |
| MANGUAL | 8 O$ | F+H+2d-2 | Contusão | -1 | - | - | -1 | 2,5 Kg |
| MARTELO DE HASTE‡♦ | 12 O$ | F+H+2d-1 | Contusão | 1 | 3 | - | -1 | 5 Kg |
| NAGINATAº‡♦ | 10 O$ | F+H+2d | Corte | 1 | 2 | - | -2 | 7,5 Kg |
| PICARETA | 4 O$ | F+H+1d+1 | Perfuração | - | 3 | - | 1 | 1,5 Kg |
| RANSEUR♦ | 10 O$ | F+H+2d-1 | Perfuração | 1 | 2 | - | -2 | 6 Kg |
| RAPIEIRA | 20 O$ | F+H+1d+2 | Perfuração | -1 | 1 | - | 1 | 1 Kg |
| **ARMAS MEDIEVAIS EXÓTICAS** | | | | | | | | |
| BASTÃO DE TRÊS SEÇÕESº‡♦ | 4 O$ | F+H+2d-2/F+H+2d-2 | Contusão | 2 | 2 | - | - | 4 Kg |
| BESTA DE MÃO | 100 O$ | PdF+H+1d+1 | Do Virote | - | 1 | 6m | -1 | 1 Kg |
| BESTA DE REPETIÇÃO‡♦ | 250 O$ | PdF+H+2d | Do Virote | - | 1 | 20m | - | 3 Kg |
| VIROTES, BESTA DE REPETIÇÃO (5) | 1 O$ | - | Perfuração | - | - | - | - | 0,5 Kg |
| VIROTES DE CONTUSÃO, REP. (5)♦ | 1 O$ | - | Contusão | - | - | - | - | 0,5 Kg |
| VIROTES DE PRATA, REP. (5)♦ | 5 O$ | - | Perfuração | - | - | - | - | 0,5 Kg |
| BOLEADEIRA♦ | 5 O$ | ♦ | Contusão | -2 | - | 3m | - | 1 Kg |

**ARMAS MEDIEVAIS EXÓTICAS (Continuação)**

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| BUMERANGUE♦ | 10 O$ | H+1d+1 | Contusão | -1 | - | 5m | - | 1 Kg |
| CIMITARRA DUPLA‡♦ | 125 O$ | F+H+1d+2/F+H+1d+2 | Corte | 1 | 1 | - | - | 7,5 Kg |
| CORRENTE FARPADA‡♦ | 25 O$ | F+H+2d-1 | Perfuração | - | - | - | - | 5 Kg |
| ESPADA DE DUAS LÂMINAS‡♦ | 100 O$ | F+H+2d-2/F+H+2d-2 | Corte | 1 | 1 | - | -1 | 5 Kg |
| ESPADA FINA ÉLFICA¶ | 100 O$ | F+H+2d-2 | Perfuração | 1 | 1 | - | - | 1,5 Kg |
| ESPADA GRANDE‡♦ | 100 O$ | F+H+2d+1 | Corte | 1 | 1 | - | -1 | 11 Kg |
| ESPADA LARGA OGRE‡♦¶ | 600 O$ | F+H+2d+2 | Corte | 1 | 3 | - | -1 | 8,5 Kg |
| ESPADA LEVE ÉLFICA¶ | 50 O$ | F+H+1d+2 | Perfuração | - | 1 | - | 1 | 0,5 Kg |
| ESPADA LONGA C/ MERCÚRIO♦ | 400 O$ | F+H+2d-2 | Corte | 1 | 3 | - | -1 | 3 Kg |
| FACÃO BORBOLETAº♦ | 10 O$ | F+H+1d+2 | Corte | - | 1 | - | - | 1 Kg |
| GARRUCHA MILITAR♦ | 600 O$ | PdF+H+2d+2 | Perfuração | -1 | 2 | 20m | - | 2 Kg |
| LAJATANGº‡♦ | 90 O$ | F+H+2d-2/F+H+2d-2 | Corte | 1 | - | - | - | 3,5 Kg |
| LEQUE DE GUERRAº♦ | 30 O$ | F+H+1d+2 | Corte | 1 | 2 | - | 1 | 1,5 Kg |
| MAÇA DE GUERRA | 25 O$ | F+H+2d+1 | Contusão | - | - | - | -1 | 5 Kg |
| MAÇA DUPLA‡♦ | 125 O$ | F+H+2d-2/F+H+2d-2 | Contusão | 1 | - | - | -1 | 12,5 Kg |
| MACHADO DUPLO ORC‡♦¶ | 60 O$ | F+H+2d-2/F+H+2d-2 | Corte | 1 | 2 | - | -1 | 7,5 Kg |
| MALHO‡♦ | 15 O$ | F+H+2d | Contusão | 1 | 2 | - | -1 | 10 Kg |
| MANGUAL DUPLO‡♦ | 90 O$ | F+H+2d-2/F+H+2d-2 | Contusão | -1 | - | - | -1 | 5 Kg |
| MANOPLA COM LÂMINAS | 30 O$ | F+H+1d+2 | Corte | -1 | - | - | - | 2 Kg |
| MARTELO DUPLO‡♦ | 70 O$ | F+H+2d-2/F+H+2d-2 | Contusão | 1 | 2 | - | -1 | 9 Kg |
| NEKODEº♦ | 5 O$ | F+H+1d+1 | Perfuração | - | - | - | 1 | 1 Kg |
| NINJA-TOº | 10 O$ | F+H+1d+2 | Corte | - | 1 | - | 1 | 1,5 Kg |
| SIANGHAMº♦ | 3 O$ | F+H+1d+2 | Perfuração | -1 | - | - | 1 | 0,5 Kg |
| TONFA† | 5 P$ | F+H+1d+1 | Contusão | 2 | - | - | 1 | 1 Kg |
| URGROSH ANÃO‡♦¶ | 50 O$ | F+H+2d-2/F+H+1d+2 | Perf./Corte | 1 | 2 | - | -1 | 6 Kg |

º *Arma oriental.*
† *Possui versão oriental.*
¶ *Item racial (personagens da raça podem usar o item sem possuir a Vantagem Usar Armas).*
‡ *Arma de duas mãos (não pode ser combinada com escudos, exceto broquel).*
♦ *Ver descrição para maiores detalhes.*

**ARMAS MODERNAS SIMPLES**

| NOME | CUSTO | F.A. | TIPO DE DANO | ESQ. | CRÍTICO | ALC. | VEL. | PESO |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ÁCIDO♦ | 50 $ | H+1d+2 | Químico | -2 | - | 3m | - | 0,5 Kg |
| BAIONETA†♦ | 40 $ | F+H+1d+2 | Perfuração | -1 | - | - | 1 | 6 Kg |
| CLAVA† | 15 $ | F+H+1d+2 | Contusão | - | - | 3m | - | 1,5 Kg |
| COQUETEL MOLOTOV♦ | 30 $ | H+1d+2 | Calor/Fogo | -2 | - | 3m | - | 0,5 Kg |
| CORONHADA (PISTOLA/RIFLE) | - | F+H+1d+1 | Contusão | - | - | - | - | - |
| DESERT EAGLE | 800 $ | PdF+H+2d+2 | Da munição | - | 2 | 12m | - | 2 Kg |
| MUNIÇÃO . 357 DESERT EAGLE (50) | 19 $ | - | Perfuração | - | - | - | - | 0,5 Kg |
| NAVALHA | 15 $ | F+H+1d+1 | Corte | -1 | 1 | - | 1 | 0,25 Kg |
| RUGER SERVICE-SIX | 575 $ | PdF+H+2d+2 | Da munição | -1 | - | 9m | - | 1 Kg |
| MUNIÇÃO .38S RUGER S-SIX (50) | 24 $ | - | Perfuração | - | - | - | - | 0,5 Kg |
| SPRAY DE PIMENTA♦ | 50 $ | ♦ | ♦ | -1 | - | 1,5m | 1 | 0,25 Kg |
| TASER♦ | 85 $ | ♦ | ♦ | -1 | - | 3m | 1 | 1 Kg |
| VIROTE DE CONTUSÃO P/BESTA (12)♦ | 24 $ | - | Contusão | - | - | - | - | 0,5 Kg |
| VIROTE DE PRATA P/BESTA (1)♦ | 20 $ | - | Perfuração | - | - | - | - | ♦ |

| **ARMAS MODERNAS COMUNS** | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| BROWNING BPS | 900 $ | PdF+H+3d-1 | Da munição | 1 | - | 9m | - | 5,5 Kg |
| CARTUCHOS BROWNING 10mm (50) | 20 $ | - | Perfuração | - | - | - | - | 0,5 Kg |
| COLT M16A2♦ | 2.000 $ | PdF+H+3d-3 | Da munição | 1 | - | 24m | - | 4 Kg |
| MUNIÇÃO COLT M16A2 5.56mm (20) | 25 $ | - | Perfuração | - | - | - | - | 0,5 Kg |
| FACÃO | 20 $ | F+H+1d+2 | Corte | 1 | 1 | - | - | 1,5 Kg |
| HK MP5♦ | 2.000 $ | PdF+H+2d+2 | Da munição | - | - | 15m | - | 3,5 Kg |
| MUNIÇÃO HK MP5 9mm (50) | 12 $ | - | Perfuração | - | - | - | - | 0,5 Kg |
| HK PSG1♦ | 2.100 $ | PdF+H+3d-1 | Da munição | - | 1 | 30m | -1 | 8 Kg |
| MUNIÇÃO HK PSG1 7.62mm (20) | 40 $ | - | Perfuração | - | - | - | - | 0,5 Kg |
| MACHADINHA | 20 $ | F+H+1d+2 | Corte | - | - | - | 1 | 2 Kg |
| MARRETA | 50 $ | F+H+2d-2 | Contusão | - | - | - | - | 5 Kg |
| PICARETA | 70 $ | F+H+1d+2 | Perfuração | - | 2 | - | 1 | 3 Kg |
| SHURIKEN° | 20 $ | H+1d3 | Perfuração | - | - | 3m | 1 | 0,25 Kg |
| **ARMAS MODERNAS EXÓTICAS** | | | | | | | | |
| ARCO COMPOSTO‡ | 100 $ | PdF+H+2d-2 | Da flecha | - | - | 15m | -1 | 1,5 Kg |
| FLECHAS (10) | 30 $ | - | Perfuração | - | - | - | - | 1 Kg |
| BASTÃO DE TRÊS SEÇÕES°‡♦ | 25 $ | F+H+2d-2/F+H+2d-2 | Contusão | 2 | - | - | - | 1,5 Kg |
| CHICOTE† | 50 $ | F+H+1d-1 | Corte | - | - | - | - | 1 Kg |
| CORRENTE† | 30 $ | F+H+1d+2/F+H+1d+2 | Contusão | - | - | - | - | 2,5 Kg |
| FACÃO BORBOLETA°♦ | 100 $ | F+H+1d+2 | Corte | - | 1 | - | - | 1 Kg |
| KATANA°♦ | 300 $ | F+H+2d | Corte | 1 | 1 | - | - | 4 Kg |
| M2HB♦ | 2.500 $ | PdF+H+3d | Da munição | - | - | 30m | -1 | 35,5 Kg |
| M-60♦ | 2.200 $ | PdF+H+3d-3 | Da munição | - | - | 30m | - | 11 Kg |
| MUNIÇÃO M2HB/M-60 .50 (20) | 43 $ | - | Perfuração | - | - | - | - | 0,5 Kg |
| NINJA-TO° | 200 $ | F+H+1d+2 | Corte | - | 1 | - | 1 | 1,5 Kg |
| NUNCHAKU° | 20 $ | F+H+1d+2 | Contusão | - | - | - | 1 | 1 Kg |
| RAPIEIRA | 80 $ | F+H+1d+2 | Perfuração | -1 | 1 | - | 1 | 1 Kg |
| SAI° | 30 $ | F+H+1d+1 | Perfuração | 2 | - | 3m | 1 | 0,5 Kg |
| WAKIZASHI° | 250 $ | F+H+1d+2 | Corte | - | - | - | 1 | 1 Kg |

° *Arma oriental.*
† *Possui versão oriental.*
‡ *Arma de duas mãos (não pode ser combinada com escudos, exceto broquel).*
♦ *Ver descrição para maiores detalhes.*

## Descrição das Armas:

***Ácido:*** estes frascos geralmente são arremessados contra inimigos. Quando acerta o alvo, o frasco se quebra liberando o ácido (afeta uma área de 1,5m de raio). A FA é de H+1d+2 e, se atingir a(s) vítima(s), continuará a causar dano nas rodadas seguintes, reduzido em 1 ponto por rodada até que o dano seja reduzido à zero.

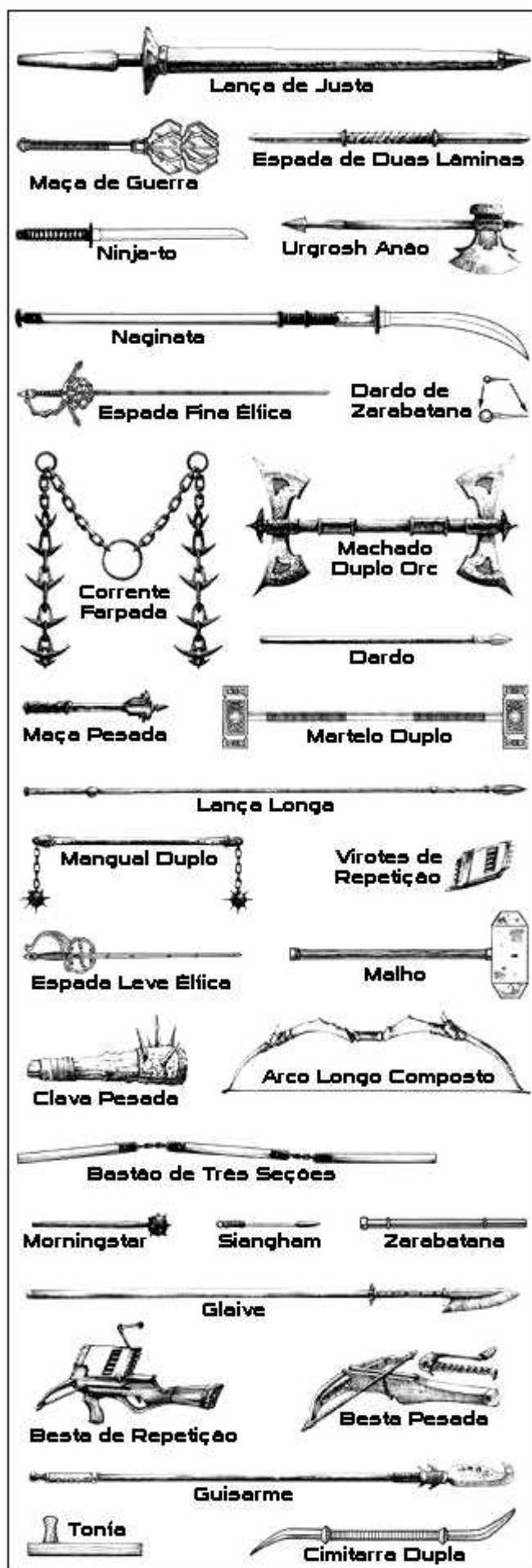
***Arco Composto:*** arco moderno anatômico e com roldanas que facilitam seu manuseio.

***Arco Curto Composto:*** um Arco Curto Composto requer uso com as duas mãos. Um personagem de tamanho humano ou maior pode utilizá-lo sob montaria.

***Arco Longo Composto:*** um Arco Longo Composto requer uso com as duas mãos. Ele é muito grande para ser usado sob montaria.

***Baioneta:*** quando são surpreendidos em combate corpo-a-corpo, os soldados geralmente confiam em baionetas para dar cabo de seus inimigos. A Baioneta é uma lâmina de 30cm que é afixada na extremidade do cano de uma arma de combate à distância moderna. Elas são geralmente utilizadas em fuzis de assalto, mas podem ser adaptadas para outros tipos de armas. O personagem que utilize uma arma equipada com tal acessório pode atacar um oponente em combate corpo-a-corpo utilizando os valores apresentados na tabela. Entretanto, uma Baioneta dificulta bastante a aquisição de alvos em combate à distância. Isto infere uma penalidade de FA-1 quando for utilizar a arma para acertar alvos distantes.

***Balas de Prata para Garrucha e Mosquete:*** pequenas esferas de prata. Próprias para combates contra criaturas vulneráveis à prata. Dez unidades pesam 1 Kg.

***Bastão de Três Seções:*** é uma arma que concede um Ataque Múltiplo por turno sem grandes custos (1 PM), caso o personagem possua a Vantagem. Se utilizada com uma mão, o usuário não pode utilizar o Ataque Múltiplo. Personagens com a Vantagem Grito de Kiai recebem os benefícios da mesma utilizando esta arma.

***Besta Pesada:*** este tipo de besta necessita de ambas as mãos para ser empunhada e comporta uma seta por vez. A recarga consome uma ação parcial no turno.

***Besta de Repetição:*** este tipo de besta necessita de ambas as mãos para ser empunhada e comporta cinco setas por vez. Pode realizar 5 disparos antes de precisar ser recarregada; e pode ser usado de duas formas: rajada de cinco tiros (para atacar mais de uma vez por turno se o usuário possuir Tiro Múltiplo) ou disparo simples. Uma recarga (pente de virotes) consome uma ação parcial do personagem no turno.

***Boleadeira:*** esta arma consiste em duas ou três pesadas esferas de madeira unidas por uma corda. O personagem pode realizar um ataque sem causar dano, mas para tentar derrubar o oponente, arremessando e envolvendo a Boleadeira nas pernas do alvo: caso a FA ultrapasse a FD, o oponente deve realizar uma Esquiva: se falhar, ele se desequilibra e cai, sendo considerado Indefeso no seu próximo turno. A FA de uma Boleadeira é de F+H+1d+1 para ataques corpo-a-corpo e de H+1d+1 para arremessos.

***Browning BPS:*** esta pesada arma longa dispara a maior munição de escopeta disponível, o cartucho calibre 10.

***Bumerangue:*** esta arma de arremesso retorna às mãos do portador em caso de errar o alvo (como se fosse uma Arma Especial Retornável). No caso de ser usada em combate corpo-a-corpo, sua FA será de F+H+1d+1.

***Chicote:*** um Chicote pode apenas ser usado contra oponentes que estejam a 3m do usuário (possui Membros Elásticos). O personagem pode realizar um ataque sem causar dano, mas para tentar derrubar o oponente, envolvendo o Chicote nas pernas nos oponente: caso a FA ultrapasse a FD, o oponente deve realizar uma Esquiva: se falhar, ele se desequilibra e cai, sendo considerado Indefeso no seu próximo turno. O Chicote também pode ser utilizado para tentar desarmar um adversário: caso a FA ultrapasse a FD (e uma possível Esquiva), o oponente deve realizar um teste de Força resistido contra o usuário do Chicote. Se o oponente falhar, significa que sua arma ou escudo foi arrancado de sua mão. O dano de um chicote não é letal, porém seu resultado nos dados não é mínimo (veja Nocaute no capítulo Regras e Combate).

***Cimitarra Dupla:*** é uma arma que concede um Ataque Múltiplo por turno sem grandes custos (1 PM), caso o personagem possua a Vantagem. Se utilizada com uma mão, o usuário não pode utilizar o Ataque Múltiplo.

***Clava:*** praticamente qualquer coisa pesada e alongada pode ser usada como clava. A tabela tem como modelo os cassetetes de madeira utilizados por algumas forças policiais.

***Colt M16A2:*** um rifle de assalto típico, usado por militares no mundo inteiro, o Colt M16A2 é usado atualmente nos EUA, sendo comum também em outros exércitos. Pode realizar 30 disparos antes de precisar ser recarregado; e pode ser usado de duas formas: rajada de três tiros (para atacar mais de uma vez por turno se o usuário possuir Tiro Múltiplo) ou disparo simples. Uma recarga (pente) consome uma ação parcial do personagem no turno.

***Coquetel Molotov:*** um Coquetel Molotov é um frasco (geralmente uma garrafa) contendo líquido inflamável e tampado com uma tira de tecido. Um coquetel é improvisado com alguma facilidade (teste fácil de Habilidade). Para usar o coquetel, a tira deve ser acesa (o que exige uma ação parcial e uma fonte de fogo, como um isqueiro). O coquetel detona duas rodadas depois ou ao impacto com um objeto sólido, o que acontecer primeiro. Afeta uma área de 1,5m de raio e requer uma ação completa para o(s) alvo(s) atingido(s) apagar(em) as chamas para evitar um dano adicional de FA=H+1d+2.

***Corrente:*** uma Corrente pode apenas ser usado contra oponentes que estejam a 3m do usuário (possui Membros Elásticos). O personagem pode realizar um ataque sem causar dano, mas para tentar derrubar o oponente, envolvendo a Corrente nas pernas do mesmo: caso a FA ultrapasse a FD, o oponente deve realizar uma Esquiva: se falhar, ele se desequilibra e cai, sendo considerado Indefeso no seu próximo turno. A Corrente também pode ser utilizada para tentar desarmar um adversário: caso a FA ultrapasse a FD (e uma possível Esquiva), o oponente deve realizar um teste de Força resistido contra o usuário da Corrente. Se o oponente falhar, significa que sua arma ou escudo foi arrancado de sua mão.

***Corrente Farpada:*** uma Corrente Farpada pode apenas ser usado contra oponentes que estejam a 3m do usuário (possui Membros Elásticos). O personagem pode realizar um ataque sem causar dano, mas para tentar derrubar o oponente, envolvendo a Corrente Farpada nas pernas do mesmo: caso a FA ultrapasse a FD, o oponente deve realizar uma Esquiva: se falhar, ele se desequilibra e cai, sendo considerado Indefeso no seu próximo turno. A Corrente Farpada também pode ser utilizada para tentar desarmar um adversário: caso a FA ultrapasse a FD (e uma possível Esquiva), o oponente deve realizar um teste de Força resistido contra o usuário da Corrente. Se o oponente falhar, significa que sua arma ou escudo foi arrancado de sua mão.

***Dardo:*** esta é uma lança leve, própria para arremessos. Pode ser utilizada em combates corporais, mas como não é própria para isso, sua FA final sofre redutor de -2 (inclua o valor de Força para calcular a FA nesse caso).

***Dardos de Zarabatana:*** esses dardos são pouco maiores que uma agulha (5 cm) e podem conter veneno. Eles são vendidos em estojos de madeira contendo 20 unidades.

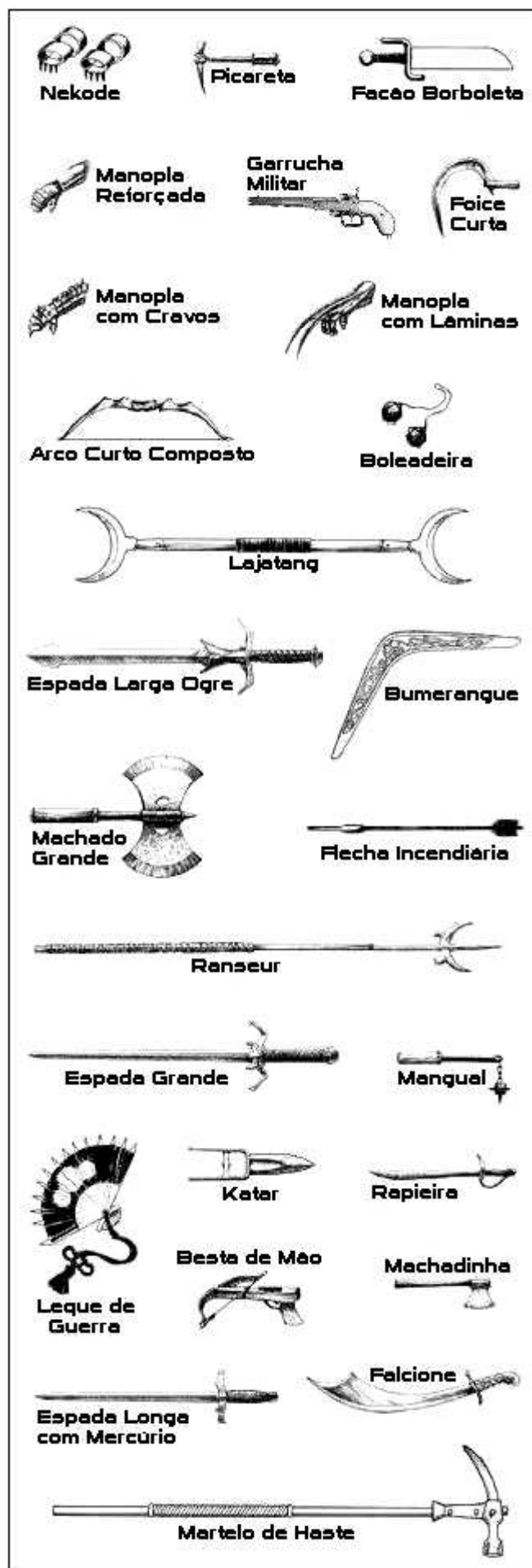
***Desert Eagle:*** fabricada pelas Indústrias Militares Israelenses, a Desert Eagle é a rainha das automáticas grandes de largo calibre.

***Espada de Duas Lâminas:*** é uma arma que concede um Ataque Múltiplo por turno sem grandes custos (1 PM), caso o personagem possua a Vantagem. Se utilizada com uma mão, o usuário não pode utilizar o Ataque Múltiplo.

***Espada Grande:*** essa espada é 30cm mais longa que uma espada larga. Essa arma é muito grande para ser usada com uma mão sem treinamento; por isso é tratada como Arma Exótica. Um personagem de tamanho humano somente pode usar uma Espada Grande com ambas as mãos, ou uma criatura de maior tamanho pode usá-la com uma mão se possuir a Vantagem Usar Arma Exótica (Medieval, Espada Grande) ou com ambas se possuir Usar Arma Comum (Medieval, Espada Grande).

***Espada Larga Ogre:*** o interior da lâmina desta imensa espada esconde um reservatório com mercúrio. Quando a espada está na vertical, o mercúrio fica no cabo, porém quando movimentada para golpear, o líquido preenche o interior da lâmina, tornando-a mais pesada. Personagens sem a Vantagem Usar Arma Exótica (Medieval, Espada Larga Ogre), ou que não sejam Ogres, recebem uma penalização de FA-3 ao invés de -2.

***Espada Leve Élfica:*** esta espada, muito similar à uma rapieira, mas do tamanho de uma espada longa, não pesa muito mais que uma adaga. Guerreiros elfos e Ladrões preferem esta arma.

***Espada Longa com Mercúrio:*** o interior da lâmina desta espada esconde um reservatório com mercúrio. Quando a espada está na vertical, o mercúrio fica no cabo, porém quando movimentada para golpear, o líquido preenche o interior da lâmina, tornando-a mais pesada. Personagens sem a Vantagem Usar Arma Exótica (Medieval, Espada Longa com Mercúrio) recebem uma penalização de FA-3 ao invés de -2.

***Facão Borboleta:*** personagens com a Vantagem Grito de Kiai recebem os benefícios da mesma utilizando esta arma.

***Falcione:*** esta espada é semelhante a uma cimitarra, porém mais pesada.

***Flecha de Contusão:*** possui uma esfera de metal no lugar da ponta. Própria para infligir dano por contusão. Não pode ser usada em combates corpo-a-corpo como as demais flechas, porém pode ser recuperada se atingir o alvo.

***Flecha Incendiária:*** possui na ponta uma pequena carga de Fogo do Alquimista. Quando acerta o alvo, a carga é liberada e entra em combustão, causando 1d+1 pontos de dano adicional por Calor/Fogo. Não pode ser usada em combates corpo-a-corpo como as demais flechas, e também não pode ser recuperada se atingir o alvo. Cinco unidades pesam 1 Kg.

***Flecha de Prata:*** possui a ponta feita de prata. Própria para combates contra criaturas vulneráveis à prata. Uma flecha, se utilizada como uma arma corpo-a-corpo, causa F+1d2 pontos de dano por perfuração (Esquiva -1). O personagem sofre uma penalidade de FA -2 se usar uma flecha para combate corpo-a-corpo. Uma flecha que atinja o alvo é perdida; uma que erre tem uma chance em 6 (resultado 1 em 1d) de ser recuperada. Cinco unidades pesam 0,5 Kg.

***Foice Curta:*** esta arma é semelhante à ferramenta de um fazendeiro, porém é fortalecida e preparada para combates.

***Garrucha Militar:*** esta é uma garrucha maior e mais poderosa. Tem 30 cm de comprimento, com um cano grosso. A Garrucha Militar possui capacidade de uma bala por vez. Para a recarga é necessária uma ação completa. Devido ao uso de pólvora, esta arma possui Vulnerabilidade a Eletricidade/Fogo. Caso seus Pontos de Forja sejam reduzidos a zero por um ataque baseado em Eletricidade/Fogo enquanto estiver carregada, a arma explodirá, causando 1d pontos de dano a todas as criaturas num raio de 1,5m.

***Glaive:*** pode ser usada para atingir oponentes a até 3m de distância (Membros Elásticos), porém não pode ser utilizada em alvos adjacentes.

***Guisarme:*** pode ser usada para atingir oponentes a até 3m de distância (Membros Elásticos), porém não pode ser utilizada em alvos adjacentes. O personagem pode realizar um ataque sem causar dano, mas para tentar derrubar o oponente: caso a FA ultrapasse a FD, o adversário deve realizar uma Esquiva: se falhar, ele se desequilibra e cai, sendo considerado Indefeso no seu próximo turno.

***HK MP5***: a família de armas Heckler & Kock está entre as mais reconhecidas do mundo. Existem diversos modelos, sendo que este descrito na tabela é o básico. Pode realizar até 30 disparos antes de ser recarregada; e pode ser usada de duas formas: rajada de três tiros (para atacar mais de uma vez por turno se o usuário possuir Tiro Múltiplo) ou disparo simples. Uma recarga (pente) consome uma ação parcial do personagem no turno.

***HK PSG1:*** este rifle sniper de alta precisão, baseado no modelo HKG3, tem um gatilho totalmente ajustável, entre outras personalizações possíveis. O PSG1 vem com uma mira telescópica padrão, que aumenta em 1,5 vezes o atributo Alcance da arma se o usuário gastar uma ação completa focalizando o alvo. Pode realizar até 5 disparos antes de ser recarregado. A recarga consome uma ação completa.

***Katana:*** uma Katana é muito grande para ser usada com uma mão sem treinamento; por isso é tratada como Arma Exótica. Um personagem de tamanho humano pode usar uma Katana com ambas as mãos como Arma Comum, ou uma criatura de maior tamanho pode usá-la com uma mão da mesma forma.

***Katar:*** também chamada de Adaga de Soco, esta arma coloca toda a força do soco do usuário em sua parte anterior, tornando-o capaz de desferir golpes poderosos e mortais.

***Lajatang:*** é uma arma que concede um Ataque Múltiplo por turno sem grandes custos (1 PM), caso o personagem possua a Vantagem. Se utilizada com uma mão, o usuário não pode utilizar o Ataque Múltiplo. Personagens com a Vantagem Grito de Kiai recebem os benefícios da mesma utilizando uma lajatang.

***Lança de Justa:*** consiste em uma grande e pesada lança (usada com ambas as mãos) que permite atacar inimigos que estejam a até 3m de distância, mas que não pode ser usada em combate corpo-a-corpo. Sob montaria, a Lança de Justa pode ser usada apenas com uma das mãos.

***Lança Longa:*** pode ser usada para atingir oponentes a até 3m de distância (Membros Elásticos), porém não pode ser utilizada em alvos adjacentes.

***Leque de Guerra:*** essa arma aparenta ser nada mais do que um leque feminino finamente ornamentado. Na verdade o “esqueleto” do leque é feito de aço e as pontas são afiadas. Quando o leque é “desembainhado” em um combate armado, o portador deve realizar um teste de Lábia, contra um teste de Habilidade do oponente. Se o atacante vencer, ele realiza o primeiro naquele turno, mesmo que tenha perdido na jogada de Iniciativa. Após esse turno a Iniciativa retorna à sua ordem normal.

***M2HB:*** esta pesada metralhadora de calibre .50 é utilizada desde a 2ª Guerra Mundial, e ainda é uma arma muito comum montada em veículos. Utiliza um cinto com, no mínimo, 20 projéteis. A recarga consome uma ação completa no turno.

***M-60:*** introduzida na Guerra do Vietnã, esta metralhadora média ainda é utilizada pelas Forças Armadas Americanas e por outros exércitos. Utiliza um cinto com, no mínimo, 20 projéteis. A recarga consome uma ação completa no turno.

***Maça Dupla:*** é uma arma que concede um Ataque Múltiplo por turno sem grandes custos (1 PM), caso o personagem possua a Vantagem. Se utilizada com uma mão, o usuário não pode utilizar o Ataque Múltiplo.

***Maça Pesada:*** variação da maça leve, porém mais longa e pesada.

***Machado de Arremesso:*** é leve como uma machadinha e balanceado para arremessos.

***Machado Duplo Orc:*** é uma arma que concede um Ataque Múltiplo por turno sem grandes custos (1 PM), caso o personagem possua a Vantagem. Se utilizada com uma mão, o usuário não pode utilizar o Ataque Múltiplo.

***Machado Grande:*** este grande e pesado machado é o preferido por bárbaros e outros que desejam causar muito dano com seus ataques.

***Malho:*** um Malho é muito grande para ser usado com uma mão sem treinamento; por isso é tratado como Arma Exótica. Um personagem de tamanho humano pode usar um Malho com ambas as mãos como Arma Comum, ou uma criatura de maior tamanho pode usá-la com uma mão da mesma forma.

***Mangual:*** bastão e esfera com espinhos, unidos por uma corrente.

***Mangual Duplo:*** é uma arma que concede um Ataque Múltiplo por turno sem grandes custos (1 PM), caso o personagem possua a Vantagem. Se utilizada com uma mão, o usuário não pode utilizar o Ataque Múltiplo. O personagem pode realizar um ataque sem causar dano, mas para tentar derrubar o oponente – caso a FA ultrapasse a FD, o adversário deve realizar uma Esquiva: se falhar, ele se desequilibra e cai, sendo considerado Indefeso no seu próximo turno.

***Manopla com Cravos:*** estas luvas de metal protegem as mãos e adicionam 1 ponto à FA final do usuário no caso de ataques desarmados, além causar dano por Perfuração. Várias armaduras já vêm com manoplas.

***Manopla com Lâminas:*** este tipo de manopla possui duas lâminas afiadas. O custo e peso é de uma única manopla.

***Manopla Reforçada:*** estas luvas de metal protegem as mãos e adicionam 1 ponto à FA final do usuário no caso de ataques desarmados. Várias armaduras já vêm com manoplas.

***Martelo de Haste:*** pode ser usado para atingir oponentes a até 3m de distância (Membros Elásticos), porém não pode ser utilizado em alvos adjacentes.

***Martelo Duplo:*** é uma arma que concede um Ataque Múltiplo por turno sem grandes custos (1 PM), caso o personagem possua a Vantagem. Se utilizada com uma mão, o usuário não pode utilizar o Ataque Múltiplo.

***Morningstar:*** semelhante à maça leve, porém possui uma esfera de metal com espinhos em uma das extremidades.

***Naginata:*** pode ser usada para atingir oponentes a até 3m de distância (Membros Elásticos), porém não pode ser utilizada em alvos adjacentes.

***Nekode:*** uma nekode é uma correia ou luva com pontas nas palmas, usada como arma e uma ferramenta de escalada por um ninja. Um par de nekodes concede um bônus de +1 em testes de Alpinismo. Esse bônus não se acumula se o personagem está utilizando outras ferramentas de escalada.

***Ninja-to:*** esta é uma espada curta e reta, similar a wakizashi. É a espada padrão dos ninjas.

***Picareta:*** esta arma é desenhada para concentrar a força em um pequeno e penetrante ponto. Picaretas leves se assemelham às dos mineradores, mas são preparadas para combates.

***Ranseur:*** pode ser usada para atingir oponentes a até 3m de distância (Membros Elásticos), porém não pode ser utilizada em alvos adjacentes. O Ranseur também pode ser utilizado para tentar desarmar um adversário: caso a FA ultrapasse a FD (e uma possível Esquiva), o adversário deve realizar um teste de Força resistido contra o usuário do Ranseur. Se o oponente falhar, significa que sua arma ou escudo foi arrancado de sua mão.

***Rapieira:*** espada leve, de lâmina própria para perfurações.

***Ruger Service-Six:*** este revólver era muito popular em diversas forças policiais antes do aumento recente da utilização de automáticas. Ainda é usado por diversas forças policiais.

***Shuriken:*** um Shuriken é um projétil de arremesso em forma de estrela, com pontas afiadas (de quatro a oito pontas, de acordo com o modelo).

***Siangham:*** personagens com a Vantagem Grito de Kiai recebem os benefícios da mesma utilizando esta arma.

***Spray de Pimenta:*** um produto químico irritante que pode cegar temporariamente um alvo, o Spray de Pimenta vem em uma embalagem descartável de um único uso. O personagem realiza um ataque à distância (FA=H+1d) contra o alvo (dentro de um alcance de 1,5m), que deve obter sucesso em um teste de R+1 ou estará cegado (use os mesmos efeitos da Desvantagem Deficiência Sensorial - Cegueira) por 1d-1 rodadas.

***Taser:*** um Taser usa molas ou ar comprimido para disparar dardos no alvo. Ao impacto, os dardos atacam com FA=H+1d+1 por eletricidade e o alvo precisa ter sucesso em um teste de R+1 ou ficará Paralisado por 1d rodadas. Recarregar um taser é uma ação completa.

***Urgrosh Anão:*** combina propriedades cortantes e perfurantes. Na extremidade em forma de machado, o dano causado por corte é de F+H+2d-2 e na extremidade perfurante, o dano é de F+H+1d+2 perfurante. Também é uma arma que concede um Ataque Múltiplo por turno sem grandes custos (1 PM), caso o personagem possua a Vantagem. Se utilizada com uma mão, o usuário não pode utilizar o Ataque Múltiplo.

***Virote de Contusão:*** possui uma esfera de metal no lugar da ponta. Próprio para infligir dano por contusão. Não pode ser usado em combates corpo-a-corpo como os demais virotes, porém pode ser recuperado se atingir o alvo. Servem para qualquer tipo de besta, exceto bestas de repetição. Dez unidades pesam 0,5 Kg.

***Virote de Prata:*** possui a ponta feita de prata. Próprio para combates contra criaturas vulneráveis à prata. Um virote, se utilizado como uma arma corpo-a-corpo, causa F+1d2 pontos de dano por perfuração (Esq.-1). O personagem sofre uma penalidade de FA -2 se usar um virote para combate corpo-a-corpo. Um virote que atinja o alvo é perdido; um que erre tem uma chance em 6 (resultado 1 em 1d) de ser recuperado. Servem para qualquer tipo de besta, exceto bestas de repetição. Dez unidades pesam 0,5 Kg.

***Virote Incendiário:*** possui na ponta uma pequena carga de Fogo do Alquimista. Quando acerta o alvo, a carga é liberada e entra em combustão, causando 1d+1 pontos de dano adicional por Calor/Fogo. Não pode ser usado em combates corpo-a-corpo como os demais virotes, e também não pode ser recuperado se atingir o alvo. Servem para qualquer tipo de besta, exceto bestas de repetição. Cinco unidades pesam 1 Kg.

***Virotes para Besta de Repetição:*** Podem ser encontradas em compartimentos de madeira e metal (contendo 5 virotes) que são encaixados na parte superior da besta de repetição.

***Virotes de Contusão para Besta de Repetição:*** idêntico aos virotes de contusão comuns, porém estes são especialmente confeccionados para bestas de repetição. Podem ser encontradas em compartimentos de madeira e

metal (contendo 5 virotes) que são encaixados na parte superior da besta de repetição.

***Virotes de Prata para Besta de Repetição:*** idêntico aos virotes de prata comuns, porém estes são especialmente confeccionados para bestas de repetição. Podem ser encontradas em compartimentos de madeira e metal (contendo 5 virotes) que são encaixados na parte superior da besta de repetição.

***Zarabatana:*** a zarabatana é um tubo longo pelo qual se disparam dardos semelhantes a agulhas.

# ARMADURAS

Uma armadura ou escudo auxiliam na proteção do personagem, sendo suas defesas passivas; mas podem, dependendo de seu peso, prejudicar sua movimentação.

Os atributos das tabelas (Classificação, FD, Crítico, Penalidade de Focus e Penalidade de Habilidade), como dito anteriormente, seguem o padrão e regras vistas no Super Manual 3D&T Turbo.

A seguir estão as tabelas com as novas Armaduras Medievais e Modernas:

**ARMADURAS MEDIEVAIS LEVES**

| NOME | CUSTO | F.D. | CRÍTICO | PEN. FOCUS | PEN. HAB. | PESO |
|---|---|---|---|---|---|---|
| ARMADURA ASHIGARUº | 25 O$ | A+H+2d-2 | - | -1 | - | 10 Kg |
| ARMADURA DE CASCA DE ÁRVORE | 5 O$ | A+H+1d+2 | - | -1 | -1 | 7,5 Kg |
| ARMADURA DE CORDA† | 15 O$ | A+H+1d+2 | - | - | - | 7,5 Kg |
| ARMADURA DE COURO BATIDO | 25 O$ | A+H+2d-2 | 1 | -1 | - | 10 Kg |
| CAMISA DE COTA DE MALHA | 100 O$ | A+H+2d-1 | 1 | -2 | -1 | 12,5 Kg |
| ARMADURA ÓSSEA† | 20 O$ | A+H+2d-2 | - | -1 | -1 | 10 Kg |
| **ARMADURAS MEDIEVAIS MÉDIAS** | | | | | | |
| ARMADURA DE ANÉIS | 75 O$ | A+H+2d-1 | 2 | -3 | -1 | 17,5 Kg |
| ARMADURA DE CASCOS | 25 O$ | A+H+2d-2 | - | -2 | -1 | 10 Kg |
| ARMADURA PARCIALº | 50 O$ | A+H+2d-1 | 2 | -2 | -1 | 15 Kg |
| GIBÃO DE PELES | 15 O$ | A+H+2d-2 | 1 | -2 | -1 | 12,5 Kg |
| PEITORAL DE AÇO | 200 O$ | A+H+2d | 2 | -2 | -2 | 15 Kg |
| ESCUDO MÉDIO DE AÇO♦ | 9 O$ | FD+2 | - | - | - | 3 Kg |
| **ARMADURAS MEDIEVAIS PESADAS** | | | | | | |
| ARMADURA DE CORAIS♦ | 225 O$ | A+H+2d+1 | 1 | -3 | -3 | 20 Kg |
| ARMADURA DE PEDRA ANÃ¶ | 1.750 O$ | A+H+3d-2 | 3 | -4 | -3 | 40 Kg |
| ARMADURA SEGMENTADA | 250 O$ | A+H+2d+1 | 2 | -3 | -3 | 17,5 Kg |
| GRANDE ARMADURAº | 1.000 O$ | A+H+2d+2 | 2 | -4 | -2 | 22,5 Kg |
| MEIA ARMADURA | 600 O$ | A+H+2d+2 | 3 | -4 | -3 | 25 Kg |
| ESCUDO GRANDE DE AÇO♦ | 20 O$ | FD+3 | - | -1 | -1 | 7,5 Kg |
| ESCUDO TORRE♦ | 30 O$ | FD+4 | - | -5 | -5 | 22,5 Kg |

† *Possui versão oriental.*
º *Armadura oriental*
¶ *Item racial (personagens da raça podem usar o item sem possuir a Vantagem Usar Armaduras).*
♦ *Ver descrição para maiores detalhes.*

**ARMADURAS MODERNAS LEVES**

| NOME | CUSTO | F.D. | CRÍTICO | PEN. FOCUS | PEN. HAB. | PESO |
|---|---|---|---|---|---|---|
| CAMISETA DE PROTEÇÃO | 185 $ | A+H+1d+2 | - | - | - | 1 Kg |
| COLETE "AVENTAL" | 190 $ | A+H+1d+2 | - | -1 | - | 1 Kg |
| CORSELETE DE COURO | 150 $ | A+H+1d+2 | 1 | -1 | - | 1,5 Kg |
| **ARMADURAS MODERNAS MÉDIAS** | | | | | | |
| CAMISÃO DE COTA DE MALHA | 350 $ | A+H+2d | 1 | -1 | -2 | 20 Kg |
| COLETE TÁTICO | 350 $ | A+H+2d+1 | 1 | -1 | -2 | 5 Kg |
| **ARMADURAS MODERNAS PESADAS** | | | | | | |
| ARMADURA DE PLACAS | 1.500 $ | A+H+3d-3 | 2 | -3 | -3 | 25 Kg |
| ESCUDO TÁTICO♦ | 100 $ | FD+2 | - | -1 | -1 | 2,5 Kg |

♦ *Ver descrição para maiores detalhes.*

## Descrição das Armaduras:

***Armadura de Anéis:*** consiste em uma armadura de couro, revestida de centenas de pequenos anéis metálicos.

***Armadura Ashigaru:*** consiste em uma placa peitoral leve, protetores de coxa feitos de placas de metal batido, caneleiras e um capacete leve que parece um chapéu redondo de palha.

***Armadura de Casca de Árvore:*** esta armadura é confeccionada com grossas cascas de árvores antigas, e tratadas para que não se tornem quebradiças com o tempo. Camadas de casca são colocadas em uma roupa de feltro ou couro, que protege o tórax, braços e pernas, porém este tipo de armadura não inclui manoplas.

***Armadura de Corais:*** esta armadura é feita com corais exóticos e raros, que são esculpidos no tamanho da pessoa que irá usar a armadura. Protege o tórax e braços e, devido ao seu material, ela pesa 5 quilos a menos embaixo d'água.

***Armadura de Cascos:*** esta armadura é feita com cascos especialmente tratados de tartarugas e outras criaturas do mar. O tratamento deixa os cascos um pouco mais leves e resistentes a ataques. Inclui uma placa peitoral, ombreiras e até mesmo manoplas feitas de cascos e conchas pequenas.

***Armadura de Corda:*** consiste de uma trama de fibra de corda amarrada num tecido grosso e duro.

***Armadura de Couro Batido:*** o couro desta armadura não é tão rígido, possuindo maior maleabilidade devido aos segmentos de couro da armadura que são unidos uns aos outros com cravos de metal.

***Armadura Óssea:*** consiste de um tecido ou um casaco de couro reforçado com tiras de ossos, e deixa os membros livres.

***Armadura Parcial:*** consiste de um peitoral de aço protegendo o tórax, estômago e costas, cobertura para as coxas e caneleiras.

***Armadura de Pedra Anã:*** geralmente encontrada em reinos anões, esta rara armadura é feita de chapas de pedras especialmente tratadas, semelhantes ao mármore. Inclui caneleiras e elmo, mas não manoplas.

***Armadura de Placas:*** esta armadura da idade média é feita de placas metálicas que cobrem o corpo inteiro. Ela é pesada e desajeitada se comparada com outras armaduras modernas, mas ainda fornece excelente proteção.

***Armadura Segmentada:*** esta armadura consiste em um conjunto de placas horizontais de metal que cobrem uma camada de couro e malha de ferro.

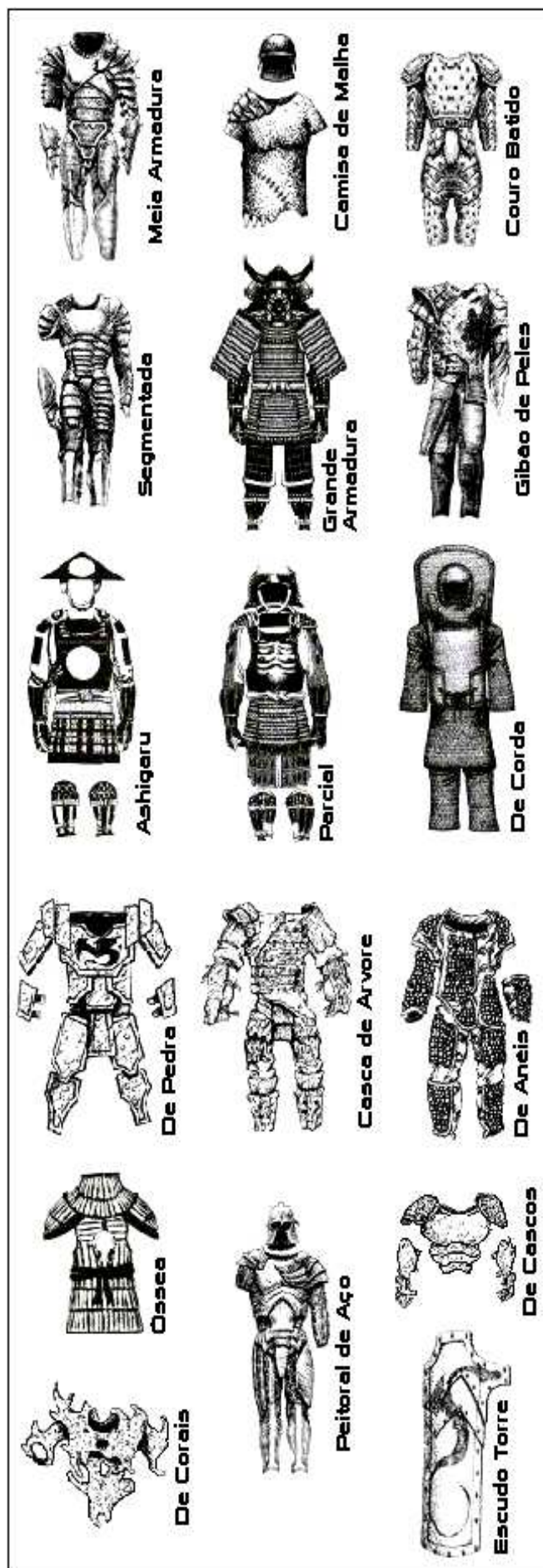
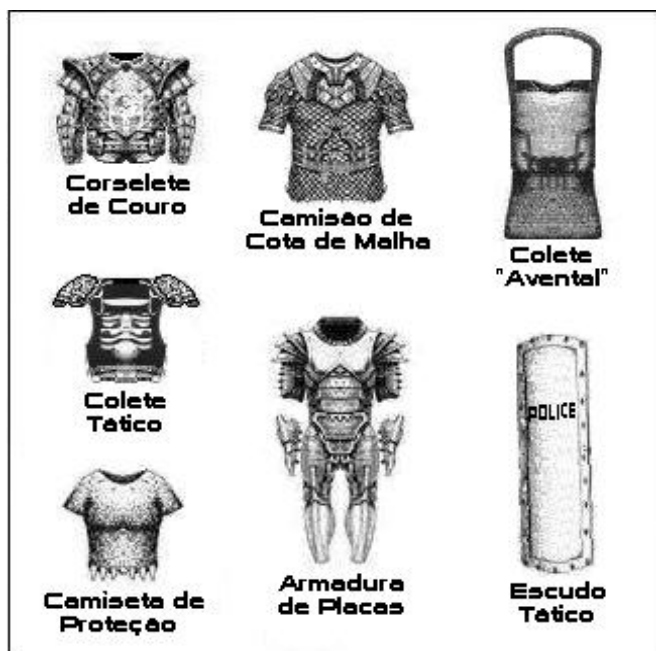
***Camisa de Cota de Malha:*** é feita de anéis de metal intercalados. Protege o torso e deixa os braços com livre movimentação. É acolchoada na parte interna para proteger ainda mais contra ataques de inimigos. Inclui um elmo metálico.

***Camisão de Cota de Malha:*** é um longo camisão feito de anéis de metal entrelaçados, com uma camada de tecido por baixo.

***Camiseta de Proteção:*** feita para operações de disfarce, em que é de vital importância não parecer que se está armado ou protegido por um colete, esta indumentária consiste de uma camiseta com faixas de material protetor costurado ao redor da região do torso.

***Colete "Avental":*** este tipo de colete consiste de um "avental" de material protetor leve, preso ao redor do pescoço do usuário, que pode ser guardado em uma sacola especial (mais parece uma pochete comum). Colocar esse avental é uma ação parcial.

***Colete Tático:*** a armadura padrão das forças especiais da polícia, este colete protege todo o tronco com o melhor material de proteção disponível, ao mesmo tempo resistente e flexível.

***Corselete de Couro:*** consiste de um peitoral feito de couro grosso curtido, reforçado, com couro mais macio e flexível cobrindo outras partes do corpo.

***Escudo Grande de Aço:*** carregado da mesma forma que um escudo médio, porém estes escudos são muito pesados para que outros itens sejam carregados ou armas sejam usadas com a mão que os ostenta. Em caso de se atacar com o escudo, o dano causado será de F+1d do tipo Contusão sem bônus/penalizações na iniciativa.

***Escudo Médio de Aço:*** geralmente de forma arredondada, estes escudos são leves o suficiente para que outros itens sejam carregados com a mão que o ostenta, porém não se pode utilizar armas com esta mesma mão. Em caso de se atacar com o escudo, o dano causado será de FA=F+1d do tipo Contusão sem bônus/penalizações na iniciativa.

***Escudo Tático:*** usado por forças especiais policiais, como tropas de choque, este escudo corporal é feito de material leve, porém resistente. Outros itens ou armas não podem ser carregados com a mão que o ostenta. Em caso de se atacar com o escudo, o dano causado será de F+1d do tipo Contusão sem bônus/penalizações na iniciativa.

***Escudo Torre:*** também chamado de escudo corporal, precisa estar firmemente preso ao braço, porém este escudo é muito pesado para que outros itens sejam carregados ou armas sejam usadas com a mão que o ostenta. Em caso de se atacar com o escudo, o dano causado será de F+1d do tipo Contusão sem bônus/penalizações na iniciativa.

***Gibão de Peles:*** esta armadura é feita com diversos segmentos de couro animal.

***Grande Armadura:*** é uma armadura completa formada de pequenas placas de metal ligadas com couro colorido batido e envernizado como proteção da umidade. A peça completa consiste de um corselete (cobrindo o estômago, tórax, ombros e costas), grandes ombreiras retangulares, um avental de placas grandes para cobrir as coxas e os joelhos, um grande capacete com uma máscara e caneleiras de tiras de metal.

***Meia Armadura:*** esta armadura é uma combinação de cota de malha de ferro e placas de metal (cotovelos, peitoral, caneleiras) que cobrem os pontos vitais do usuário. Inclui manoplas.

***Peitoral de Aço:*** esta armadura cobre o peito e costas do personagem. Inclui caneleiras de metal.

# ITENS DE AVENTURA

Um aventureiro jamais chegará muito longe se apenas confiar em suas Armas e Armaduras. A seguir, uma nova lista contendo outros equipamentos para aventureiros e ferramentas que devem ser empregadas no uso de determinadas Perícias ou Especializações.

**ITENS DE AVENTURA MEDIEVAL**

| NOME | PESO | CUSTO | NOME | PESO | CUSTO | NOME | PESO | CUSTO |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| AÇÚCAR | ½ Kg | 1 O$ | ÍMÃ PEQUENO♦ | ½ Kg | 10 O$ | ROUPA PARA DESERTOS | 1,5 Kg | 6 O$ |
| AGULHA DE COSTURA | - | 5 P$ | JOGO DE TABULEIRO | ½ Kg | 2 O$ | ROUPA DE EXPLORADOR | 4 Kg | 10 O$ |
| ANEL DE ASSINATURA | - | 5 O$ | KIT PARA ARMADURAS♦ | ½ Kg | 1 O$ | ROUPA DE INVERNO | 3,5 Kg | 8 O$ |
| APITO PARA ANIMAIS♦ | - | 20 O$ | KIT DE FALSIFICAÇÃO♦ | 1 Kg | 25 O$ | ROUPA DE MONGE | 1 Kg | 5 O$ |
| BARRIL | 15 Kg | 2 O$ | KIT DE NATAÇÃO♦ | 2,5 Kg | 15 O$ | ROUPA NINJA | 2,5 Kg | 15 O$ |
| BASTÃO DE FUMAÇA♦ | ½ Kg | 20 O$ | KIT DE NAVEGAÇÃO♦ | 4 Kg | 250 O$ | ROUPA REAL | 7,5 Kg | 200 O$ |
| BASTÃO SOLAR♦ | ½ Kg | 2 O$ | KIT PARA REFEIÇÕES | ½ Kg | 6 P$ | ROUPA DE VIAJANTE | 2,5 Kg | 1 O$ |
| BOLSAS FLUTUANTES♦ | ½ Kg | 5 O$ | LANTERNA COBERTA♦ | 1 Kg | 7 O$ | SAPATOS SILENCIOSOS♦ | ½ Kg | 10 O$ |
| CAFÉ | ½ Kg | 50 O$ | MALETA-MESA♦ | 2,5 Kg | 5 O$ | SERRA DOBRÁVEL♦ | 1 Kg | 2 O$ |
| CAFETEIRA♦ | ½ Kg | 1 O$ | MOINHO DE MÃO | ½ Kg | 2 O$ | SERRA DE METAIS♦ | ½ Kg | 5 O$ |
| CAIXA DE MÚSICA | - | 35 O$ | ÓCULOS PARA NEVE♦ | - | 2 O$ | SINETA | - | 1 O$ |
| CARNE SECA, PEDAÇO | ½ Kg | 3 P$ | PÃO | ½ Kg | 2 C$ | TABACO | ½ Kg | 5 P$ |
| CERA PARA LACRE | ½ Kg | 1 O$ | PERISCÓPIO♦ | 1 Kg | 20 O$ | TAMPÕES DE OUVIDO♦ | - | 3 P$ |
| CINTO PORTA-DINHEIRO♦ | - | 4 O$ | QUEIJO, PEDAÇO | ½ Kg | 1 P$ | TENDA, 4 PESSOAS♦ | 20 Kg | 20 O$ |
| CORTADOR DE VIDRO♦ | ½ Kg | 2 O$ | REDE DE DORMIR♦ | ½ Kg | 5 O$ | TENDA ÉLFICA | 2,5 Kg | 30 O$ |
| ESTACA DE MADEIRA♦ | - | 10 C$ | ROUPA DE ARTESÃO | 2 Kg | 1 O$ | TENDA, PAVILHÃO♦ | 150Kg | 100 O$ |
| ESTOJO PARA MAPAS | ½ Kg | 1 O$ | ROUPA DE CAMPONÊS | 1 Kg | 1 P$ | TENDA, UMA PESSOA♦ | 5 Kg | 5 O$ |
| FAISQUEIRA♦ | - | 2 O$ | ROUPA DE CLÉRIGO | 3 Kg | 5 O$ | VELA CONTRA INSETOS♦ | - | 1 P$ |

♦ *Ver descrição para maiores detalhes.*

**ITENS DE AVENTURA MODERNA**

| NOME | PESO | CUSTO | NOME | PESO | CUSTO | NOME | PESO | CUSTO |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| APARELHO DE LINHA♦ | ½ Kg | 450 $ | ILUMINADOR♦ | 0,2 Kg | 50 $ | RASTREADOR LIGAÇÃO♦ | 2,5 Kg | 3.000 $ |
| BINÓCULO ELETRO-ÓTICO♦ | 2 Kg | 200 $ | KIT FARMACÊUTICO♦ | 3 Kg | 500 $ | RECARREGADOR♦ | 0,2 Kg | 10 $ |
| CAIXA PRETA♦ | 0,2 Kg | 50 $ | KIT DE RESGATE♦ | 3,5 Kg | 380 $ | RECEPTOR DE GPS♦ | - | 400 $ |
| CÂMERA DESCARTÁVEL♦ | 0,2 Kg | 50 $ | LANTERNA-CANETA | 0,2 Kg | 15 $ | ROUPA DE NEGÓCIOS | 1,5 Kg | 350 $ |
| CORTADOR DE TRAVA♦ | 2,5 Kg | 36 $ | MAPA RODOVIÁRIO | ½ Kg | 20 $ | SILENCIADOR, PISTOLA♦ | ½ Kg | 600 $ |
| DETECTOR DE GRAMPOS♦ | ½ Kg | 70 $ | MAPA TÁTICO♦ | 0,2 Kg | 20 $ | SILENCIADOR, RIFLE♦ | 2 Kg | 900 $ |
| FAROLETE♦ | 1 Kg | 90 $ | MÁSCARA DE IDENTIFICADOR♦ | ½ Kg | 70 $ | SOBRETUDO | 1,5 Kg | 200 $ |
| GRAMPO DE LINHA♦ | 0,2 Kg | 450 $ | MIRA LASER♦ | 0,2 Kg | 125 $ | TELEFONE VIA SATÉLITE♦ | 1 Kg | 180 $ |
| GRAMPO DE APARELHO♦ | 0,2 Kg | 50 $ | MIRA TELESCÓPICA♦ | 0,2 Kg | 80 $ | TIRA PLÁSTICA "ZIP-TIE"♦ | 0,2 Kg | 25 $ |
| INTERCEPTADOR CELULAR♦ | 0,2 Kg | 3.000 $ | PISTOLA DE CHAVEIRO♦ | 0,2 Kg | 130 $ | WALKIE-TALKIE PRO♦ | ½ Kg | 200 $ |

♦ *Ver descrição para maiores detalhes.*

## Descrição dos Itens:

***Anel de Assinatura:*** este anel feito sob encomenda possui uma marca exclusiva, que quando pressionada em cera, deixará a marca, ou símbolo do usuário.

***Aparelho de Linha:*** este aparelho lembra um fone grande de um aparelho fixo de telefone, com um teclado numérico na parte traseira e fios para ligação na parte de baixo. Funciona com um grampo telefônico portátil e reutilizável. Com um teste Mecânica bem sucedido, um usuário pode conectar o aparelho a uma linha telefônica e ouvir qualquer conversa que se passe nela. Um aparelho de linha é uma ferramenta comum para técnicos em reparo de linhas telefônicas.

***Apito para Animais:*** feito de osso, metal ou madeira, este apito imita o som de um animal específico – geralmente animais treinados ou pássaros. Concede um bônus de +1 em testes de Caça do determinado tipo de animal.

***Bastão de Fumaça:*** esse bastão de madeira tratado alquimicamente emana uma fumaça grossa e escura quando queimado. A fumaça preenche um cubo de 3m de aresta. O bastão se consome em uma rodada e a fumaça se dissipa naturalmente (em até três rodadas ou em uma se for uma área com vento).

***Bastão Solar:*** esse bastão de 30cm e ponta dourada brilha quando sofre um impacto. Ele ilumina claramente uma área de 9m de raio durante 6 horas; então, a ponta dourada se esgota e o bastão perde a utilidade.

***Binóculo Eletro-Ótico:*** este tipo de binóculo funciona como o modelo padrão sob luz normal. Porém, no escuro, o usuário enxerga como se tivesse a Vantagem Infravisão (de Sentidos Especiais).

***Bolsas Flutuantes:*** estas "bolsas" são bexigas de animais costuradas que, quando infladas garantem um bônus de +1 em testes de Natação sobre a água, porém impõem um redutor de -1 sob a água (mergulho). Requer uma ação completa para inflar e uma ação parcial para desinflar.

***Cafeteira:*** a principal peça de um kit de refeições, usada para ferver água para café e outras bebidas quentes. Se usada como arma, possui os seguintes atributos: FA=F+H+1d, Contusão, Vel. -2, Alc 1,5m, Crítico 0, Esquiva -2.

***Caixa de Música:*** uma pequena caixa com manivela que, quando girada, produz uma delicada música.

***Caixa Preta:*** este aparelho, que pode ser escondido facilmente na palma da mão, emite tons digitais que enganam o sistema telefônico, permitindo que se faça chamadas e conexões a longa distância sema a necessidade de pagar por elas. Ele também permite a um usuário "quicar" uma chamada através de várias conexões, tornando a chamada mais difícil de rastrear (a graduação do teste sobe em uma – um teste Fácil se torna Normal e um Normal se torna Difícil).

***Câmera Descartável:*** esta é uma câmera fotográfica de 35mm com filme embutido, que pode ser comprada em máquinas de venda automática, loja de souvenires e lugares semelhantes. Uma vez que o filme é utilizado, a câmera inteira é entregue para a revelação.

***Cinto Porta-Dinheiro:*** este cinto com algibeira é feito para ser usado sob as roupas e comporta até 50 moedas. Um ladrão que tente roubar o dinheiro recebe uma penalidade de -1 no teste de Punga.

***Cortador de Trava:*** semelhante a um alicate muito grande, só que mais forte e pesado, este item pode cortar cadeados ou correntes. Usar um cortador de trava exige um teste de Força.

***Cortador de Vidro:*** este instrumento especial permite cortar vidros sem quebrá-los no processo. Permite fazer um buraco circular de 7,5 a 40 cm de diâmetro. Para cortar o vidro em silêncio é necessário um teste bem sucedido de Habilidade. Uma falha significa que o vidro se quebra, podendo alertar outras pessoas e/ou criaturas próximas.

***Detector de Grampos:*** quando ligado na linha telefônica, entre o aparelho e a ligação externa, ajuda a detectar se a linha está grampeada. Detectar um grampo exige um teste de Informática (a dificuldade varia de acordo com o grampo telefônico usado; veja adiante). O detector indica a presença do grampo, mas não mostra o tipo ou localização do mesmo. Também pode ser usado para detectar um aparelho de linha.

***Estaca de Madeira:*** estacas pontiagudas de madeira. Caso um vampiro, depois de derrotado, tiver uma estaca cravada em seu coração, deverá ter sucesso em um teste de R-3, senão será destruído.

***Estojo para Mapas:*** estojo cilíndrico de couro, feito para comportar papéis ou pergaminhos enrolados.

***Faisqueira:*** consiste em uma pederneira e isqueiro presos em uma armação metálica. Acender uma tocha com a faisqueira requer uma ação parcial. Pode ser usada até dez vezes até precisar ser substituída.

***Farolete:*** muito parecido com um canhão de luz profissional (mas menor), esta lanterna projeta um facho com 30m de comprimento 1 15 de largura no final.

***Grampo Telefônico de Aparelho:*** permite ouvir conversas em uma linha telefônica. Este item pode ser facilmente colocado em um aparelho telefônico com um teste Fácil de Mecânica. Ele transmite todas as conversas da linha através de uma freqüência de rádio que pode ser escutada com um walkie-talkie profissional. Detectar um grampo de aparelho usando um detector de grampos exige um teste Normal de Informática.

***Grampo Telefônico de Linha:*** permite ouvir conversas em uma linha telefônica. Pode ser ligado a uma linha telefônica, em qualquer ponto entre um aparelho e a caixa de junção mais próxima (normalmente na rua ou um poste próximo). Instalar exige um teste normal de Mecânica. Ele transmite todas as conversas da linha através de uma freqüência de rádio que pode ser escutada com um walkie-talkie profissional. Detectar um grampo de linha usando um detector de grampos exige um teste Difícil de Informática.

***Iluminador:*** um iluminador é uma pequena lanterna presa a uma arma de fogo, deixando as mãos do atirador livres para manusear apenas a arma. Funciona como uma lanterna padrão.

***Ímã Pequeno:*** pode ser usado para atrair pequenos objetos de metal (de até ½ quilo) que estejam a até 10 cm de distância.

***Interceptador de Celular:*** quase do tamanho de uma pasta pequena, um interceptador de celular pode detectar e monitorar uma chamada telefônica em uma área de 7,5 Km ao se conectar aos próprios transmissores do serviço de telefonia móvel. Interceptar as ligações de um telefone celular em particular exige um teste Difícil de Informática, se o usuário conhece o número do telefone em questão, será um teste Normal. Obviamente, o telefone precisa estar sendo usado para que possa ser interceptado. Um interceptador de celular não pode interceptar telefones de linha fixa.

***Jogo de Tabuleiro:*** é uma pequeno tabuleiro e peças de madeira para jogos como xadrez, gamão, etc.

***Kit para Armaduras:*** contém polidor, flanelas, fechos de reserva, escovas de ferro e tiras de couro, este é o kit de ferramentas para exercer o ofício de ferreiro, porém com armaduras.

***Kit de Falsificação:*** é uma coleção de canetas, selos, guias, ceras, tintas, lentes de aumento, livros de anotações, pergaminhos e outros instrumentos. Próprio para testes de Falsificação.

***Kit Farmacêutico:*** uma farmácia portátil, que permite usar a Especialização Farmacêutica e inclui tudo que é necessário para preparar, preservar, analisar, misturar e aplicar preparados farmacológicos.

***Kit de Natação:*** inclui nadadeiras, óculos e snorkel. Garante um bônus de +1 em testes de Natação, porém não pode ser usado juntamente com armaduras.

***Kit de Navegação:*** inclui sextante, astrolábio, compasso, e réguas. Próprio para testes de Navegação e Cartografia.

***Kit para Refeições:*** este kit de metal contém prato, garfo, colher, copo e tigela.

***Kit de Resgate:*** esta mochila contém um kit de primeiros-socorros, uma bússola, fósforos à prova d'água, um cobertor leve, uma lanterna padrão, 15m de corda de nylon, duas granadas de fumaça e um sinalizador.

***Lanterna Coberta:*** esta lanterna projeta a luz na forma de um cone com 15m de comprimento e 6m de largura durante 6 horas com ½ litro de óleo. Apenas uma lanterna pode ser carregada em cada mão.

***Maleta-Mesa:*** uma maleta de 60x60 centímetros que se transforma em uma mesa, geralmente usada para performances de rua ou vendedores.

***Mapa Rodoviário:*** este tipo de mapa mostra as principais estradas em cada estado do país, e costuma estar disponível em lojas de beira de estrada ou livrarias. Também podem ser encontradas versões para grandes áreas metropolitanas, detalhando cada rua da região.

***Mapa Tático:*** um mapa tático cobre uma área pequena – normalmente com alguns quilômetros de lado – em detalhes. Em geral, cada prédio é representado, com todas as ruas, estradas, trilhas e áreas de vegetação. Não se consegue encontrar mapas táticos para todas as áreas e, embora sejam relativamente baratos, precisam ser encomendados em agências federais de mapeamento (pode levar uma semana ou mais).

***Máscara de Identificador de Chamada:*** uma linha telefônica que possua máscara para identificador de chamada aparece como "anônimo" ou "não disponível" em uma unidade identificadora de chamada. A ligação aparece sem identificação, mas ainda assim pode ser rastreada normalmente.

***Mira Laser:*** este pequeno projetor de laser é acoplado a uma arma, e projeta um pequeno ponto vermelho no alvo da arma. Uma mira laser fornece um bônus de FA+1 contra alvos a uma distância de 10m ou menos. Porém, uma mira laser não pode ser usada ao ar livre durante o dia.

***Mira Telescópica:*** é um aparelho que torna mais fácil acertar alvos a longa distância. A mira telescópica aumenta em 1,5 vezes o atributo Alcance da arma se o usuário gastar uma ação completa focalizando o alvo.

***Moinho de Mão:*** próprio para moer grãos.

***Óculos para Neve:*** estes óculos de madeira possuem uma fenda horizontal no meio. Garantem um bônus de +1 em testes para resistir aos efeitos de cegueira, incluindo cegueira pela neve, luz forte ou efeitos mágicos similares. Porém, enquanto estiver usando os óculos, o personagem recebe uma penalização de -1 em testes ligados à visão.

***Periscópio:*** este aparelho possui 30 cm de comprimento e permite enxergar sobre obstáculos ou esquinas sem expor o usuário ao perigo.

***Pistola de Chaveiro:*** este pequeno aparelho, parecido com uma pistola, desabilita automaticamente fechaduras de qualidade média e simples que usem chaves padrão (não é necessário fazer um teste de Arrombamento).

***Rastreador de Ligação:*** sendo essencialmente um computador especializado, um rastreador de ligação conectado a uma linha telefônica pode rastrear chamadas feitas para aquela linha, mesmo quando o telefone que fez a chamada possui uma máscara para identificador de chamada. A única limitação é o tempo para localizar a chamada. Operar um rastreador de ligação é uma ação completa que exige um teste Fácil de Informática. Cada sucesso revela um número do telefone alvo, começando com o primeiro número do código de área.

***Recarregador:*** um recarregador possui um certo número de balas presas em um anel, em posição correta para serem colocadas de uma só vez em um revólver de cilindro. Usar um recarregador economiza tempo ao recarregar uma arma (se for uma ação completa passará a ser uma ação parcial), uma vez que o atirador pode colocar todas as balas de uma só vez.

***Receptor de GPS:*** receptores de GPS (Global Positioning System) – Sistema de Posicionamento Global) usam sinais de satélites específicos para determinar a localização do portador. Fornece ao usuário um bônus em +2 em testes de Navegação. Como o receptor precisa conseguir captar o sinal do satélite, ele só funciona em céu aberto.

***Rede de Dormir:*** a preferida por marinheiros e rangers. Esta rede, quando amarrada em duas árvores ou postes se torna uma confortável cama suspensa para uma pessoa.

***Roupa de Artesão:*** saia ou calça, capuz, cinto para ferramentas e camisa.

***Roupa de Camponês:*** camisa folgada, calça ou saia folgada e sapatos de pano.

***Roupa de Clérigo:*** roupas eclesiásticas para funções sacerdotais.

***Roupa para Desertos:*** roupa leve e solta, porém que protege e mantém o usuário refrescado em terrenos secos e desérticos.

***Roupa de Explorador:*** botas resistentes, camisa, calça de couro, luvas, cinto, manto. Possui vários bolsos onde podem ser escondidas armas ou itens pequenos.

***Roupa de Inverno:*** botas, manto e calça grossa, capuz de lã e camisa de linho.

***Roupa de Monge:*** sandálias, faixa, calça e camisa folgada. Possuem vários bolsos onde podem ser escondidas armas ou itens pequenos.

***Roupa de Negócios:*** uma indumentária de negócios geralmente inclui um paletó ou blazer, tendendo a parecer elegante sem ser muito formal.

***Roupa Ninja:*** máscara, calça e camisa folgada, faixa, etc. Possui vários bolsos onde podem ser escondidas armas ou itens pequenos.

***Roupa Real:*** roupa de seda, ostentosa, adornada com gemas, ouro e peles.

***Roupa de Viajante:*** botas, calça ou saia de lã, colete, gibão ou camisa e manto com capuz.

***Sapatos Silenciosos:*** estes sapatos acolchoados garantem um bônus de +1 em testes de Furtividade.

***Serra Dobrável:*** esta serra de acampamento se dobra para ser melhor transportada. Corta quatro polegadas de madeira macia ou duas polegadas de madeira dura.

***Serra de Metais:*** feita para cortar metais finos, como arames, correntes e grades. Seu fio dura por 20 turnos, sendo que, dependendo do metal a ser cortado, é necessário em média, um turno para cada Ponto de Forja.

***Silenciador, Pistola ou Rifle:*** um silenciador se encaixa no cano de uma arma de fogo, capturando os gases expelidos em velocidade supersônica quando a bala é disparada – o que reduz drasticamente o barulho do tiro. Para pistolas, o único som é a ação mecânica da arma (sucesso em um teste de Habilidade para ouvir). Para rifles, a velocidade supersônica da bala ainda faz algum barulho. Porém, é difícil de dizer de onde o som se origina, exigindo um sucesso em um teste de Habilidade para ouvir e localizar a posição do atirador.

Modificar uma arma para que possa aceitar um silenciador exige um teste Normal de Mecânica. Uma vez que a arma seja modificada, o silenciador pode ser colocado ou removido como uma ação parcial no turno.

Silenciadores não podem ser usados em revólveres e escopetas.

***Sobretudo:*** casaco comprido e pesado, que pode ser usado sobre casacos, paletós e outros tipos de roupas.

***Tampões de Ouvido:*** feitos de esponja ou cortiça, estes tampões, quando usados, oferecem um bônus de +1 para resistir a ataques sônicos, porém impõem um redutor de -2 em testes que envolvam a audição.

***Telefone Portátil Via Satélite:*** lembra um telefone celular muito grande, e funciona da mesma maneira. Porém, como se comunica diretamente via satélite, sem usar operadoras, pode ser usado em qualquer parte do globo terrestre – mesmo em áreas remotas, muito além da área de serviço de um celular. Usar telefones portáteis via satélite é muito caro. Em locais onde não há um serviço regular de telefonia móvel, cada chamada é paga individualmente (e custa ¼ do preço do próprio aparelho).

***Tenda, Uma Pessoa:*** abriga uma criatura humanóide de tamanho humano ou menor.

***Tenda Élfica:*** esta tenda é similar à uma rede de dormir, precisando ser amarrada em duas árvores ou postes, porém é coberta.

***Tenda, Pavilhão:*** esta grande tenda abriga confortavelmente até 20 criaturas humanóides de tamanho humano ou menor. Acompanha mastros, estacas e cordas para a montagem.

***Tenda, Quatro Pessoas:*** abriga confortavelmente até quatro criaturas humanóides de tamanho humano ou menor.

***Tira Plástica "Zip-Tie":*** estas tiras plásticas funcionam como algemas descartáveis, para um único uso, similares a amarras de cabos. Só podem ser removidas quando cortadas, ou com um teste de H-3 ou F-3.

***Vela Contra Insetos:*** enquanto queima, esta vela exala um aroma agradável para humanos e humanóides, porém é repelente para insetos. Insetos comuns não se aproximam do alcance da vela (raio de 1,5m). Queima por uma hora.

***Walkie-Talkie Profissional:*** este rádio transmissor é o modelo mais avançado permitido para civis. Permite programação em vinte freqüências diferentes dentre milhares de opções – o que torna possível usar uma freqüência que mais ninguém esteja usando dentro do alcance. O aparelho pode ser usado com ou sem fones de ouvido (já incluídos) e possui um alcance de 22.5 Km.

# SERVIÇOS E TRANSPORTE

Muitos viajantes são acomodados em guildas, templos, casas familiares ou junto à nobreza. Aventureiros medievais, porém, geralmente pagam por suas acomodações e, muitas vezes, possuem animais que os transportam por longas distâncias ou apenas carregam seus demais itens.

Em aventuras modernas, serviços incluem certas comodidades, tais como aluguéis de carros, moradia, restaurantes, etc.

**SERVIÇOS MEDIEVAIS**

| NOME | CUSTO |
|---|---|
| CARRUAGEM, COMPRA | 100 O$ |
| CASA COMUM, COMPRA♦ | 5.000 O$ |
| CASA SIMPLES, COMPRA♦ | 1.000 O$ |
| CASTELO, COMPRA♦ | 500.000 O$ |
| CASTELO IMENSO, COMPRA♦ | 1.000.000 O$ |
| GALEÃO, COMPRA♦ | 30.000 O$ |
| MANSÃO, COMPRA♦ | 100.000 O$ |
| MENSAGEIRO, POR 1,5 Km | 2 C$ |
| PASSAGEM DE BARCO, POR 1,5 Km | 1 P$ |
| TÁXI CARRUAGEM, POR 1,5 Km | 3 C$ |
| TORRE, COMPRA♦ | 50.000 O$ |

♦ *Ver descrição para maiores detalhes.*

**SERVIÇOS MODERNOS**

| NOME | CUSTO |
|---|---|
| APARTAMENTO GRANDE, COMPRA♦ | 40.000 $ |
| CARRO DE LUXO, ALUGUEL POR DIA | 150 $ |
| CASA GRANDE, COMPRA♦ | 60.000 $ |
| CINEMA, INGRESSO | 8,50 $ |
| EVENTO ESPORTIVO, INGRESSO♦ | 25 $ |
| FILME FOTOGRÁFICO, REVELAÇÃO♦ | 7 $ |
| LANCHONETE♦ | 9 $ |
| PASSAGEM AÉREA DOMÉSTICA, 1ª CLASSE | 500 $ |
| PASSAGEM AÉREA INTERNACIONAL, 1ª CLASSE | 2.500 $ |
| PENSÃO, POR DIA | 30 $ |
| TEATRO, INGRESSO | 35 $ |

♦ *Ver descrição para maiores detalhes.*

## Descrição dos Serviços:

***Apartamento/Casa Grande:*** a localização afeta dramaticamente o valor da moradia. O preço assume uma localização típica, de subúrbio. Um lugar afastado ou considerado como vizinhança ruim reduz o valor da moradia em 25% (multiplica-se o valor da tabela por 0,75). Uma boa localização, em um bairro nobre ou no centro da cidade, aumenta o preço da moradia até em 75% (multiplica-se o valor da tabela por 1,75).

***Carruagem:*** este veículo de quatro rodas pode transportar até quatro pessoas em uma cabine coberta, mais dois cocheiros. Em geral é puxada por dois cavalos. Acompanha os arreios.

***Casa Simples:*** esta casa é de madeira com teto de palha e possui de um a três cômodos.

***Casa Comum:*** esta casa é de madeira com teto de palha e possui de quatro a dez cômodos.

***Castelo:*** uma grande moradia cercada por muros de 4m de altura e quatro torres. Os muros possuem 3m de espessura.

***Castelo Imenso:*** uma imensa moradia com várias construções associadas (estábulos, forja, celeiros, etc) e um muro elaborado com 6m de altura. Possui seis torres e os muros apresentam 3m de espessura.

***Evento Esportivo, Ingresso:*** o preço é amplo e abrangente. Ele serve como parâmetro para o Mestre, que pode alterar o valor de acordo com a situação (por exemplo, ver um jogo entre times locais será com certeza mais barato que ver a final da Copa do Mundo).

***Filme Fotográfico, Revelação:*** várias drogarias, papelarias e lojas de fotografia têm serviço de revelação de uma hora. Em áreas remotas, um filme precisa ser transportado até outra localidade para ser revelado, podendo levar uma semana ou mais. O preço equivale a duas revelações em papel para cada tubo de filme, ou uma de cada e duas ampliações.

***Galeão:*** um navio com três mastros e setenta remos em ambos os lados e com capacidade de 200 tripulantes. Mede 40x6m e pode transportar 150 toneladas de carga ou 250 soldados. Não pode fazer viagens marítimas e encalha nas costas. Sua velocidade é de 6 Km/h.

***Lanchonete:*** o preço listado é para o lanche de uma pessoa.

***Mansão:*** esta casa possui de dois a três andares, dez a vinte cômodos e é feita de madeira e tijolos. Possui telhado de ardósia.

***Mensageiro:*** o preço abrange cavaleiros mensageiros ou mensageiros à pé.

***Passagem Aérea:*** os valores apresentados são para passagens de ida e volta para um único passageiro. Podem ser compradas passagens apenas de ida (reduz o preço em 25% - multiplica-se o valor por 0,75).

***Táxi Carruagem:*** o preço listado é para uma carruagem com cocheiro para transporte entre cidades.

***Torre:*** com três andares e pode ser circular ou quadrada.

**Antes de partir em suas jornadas perigosas, cada tipo de conjurador prepara suas magias: os magos arcanos consultam seus grimórios; clérigos e paladinos oram para seus deuses; bardos afinam seus instrumentos; druidas, rangers e xamãs entram em comunhão com as forças naturais; feiticeiros e psíquicos apenas aguardam o momento certo para liberarem seus poderes...**

**Este capítulo apresenta uma nova lista de magias arcanas, divinas e poderes psíquicos para serem usadas em conjunto com as regras vistas no capítulo Magos e Magia do Super Manual 3D&T Turbo, além das magias que podem ser acrescentadas aos Kits de Personagem vistos no Super Manual do Aventureiro Medieval.**

## MAGIAS DE GUERREIROS

De acordo com o Super Manual do Aventureiro Medieval, apenas o Ranger, que pertence ao grupo de Guerreiros, possui acesso a um pequeno número de Magias Iniciais.

A seguir estão as novas magias presentes neste suplemento que poderão ser adicionadas à lista de magias que um Ranger pode escolher como Iniciais:

**Ranger:** Acalmar Animais, Agilidade, Conjurar Animais, Falar com Plantas, Mostrar Veneno, Movimentação Livre (ignore as Exigências Clericato ou Paladino), Pulo do Gato, Retardar Criaturas (apenas animais), Voz de Allihanna.

## MAGIAS DE SERVOS DOS DEUSES

Vários Kits de Personagem desta categoria recebem magias novas que poderão ser adicionadas à lista de Magias Iniciais que um Servo dos Deuses pode escolher:

**Algoz de Leen:** Aura Profana, Detecção do Bem/Mal, Foice Fulminante de Ragnar, Movimentação Livre, Profanar, Retribuição, Toque Profano, Virtude.

**Algoz de Sszzaas:** Aura Profana, Dente de Sszzaas, Detecção do Bem/Mal, Movimentação Livre, Profanar, Retribuição, Toque Profano, Virtude.

**Algoz de Tenebra:** Aura Profana, Detecção do Bem/Mal, Estrelas Negras de Tenebra, Movimentação Livre, Profanar, Retribuição, Toque Profano, Virtude.

**Clérigo de Azgher:** Aura Sagrada, Compreensão, Cura Elementar, Cura Mágica Superior, Desespero, Detecção do Bem/Mal, Escudo da Fé, Escuridão, Exorcismo, Lança Purificadora de Azgher, Marca do Ladrão, Mostrar Veneno, Movimentação Livre, Olho Vigilante de Azgher, Resplendor de Azgher, Santuário, Toque da Ferrugem, Virtude, Zona da Verdade.

**Clérigo de Glórienn:** Aura Sagrada, Compreensão, Cura Elementar, Desespero, Detecção do Bem/Mal, Escudo da Fé, Escuridão, Espada Vingadora de Glórienn, Exorcismo, Mostrar Veneno, Movimentação Livre, Refúgio dos Elfos, Santuário, Toque da Ferrugem, Virtude, Zona da Verdade.

**Clérigo de Hyninn:** Alteração Vocal, Aura Sagrada, Camaleão, Compreensão, Cura Elementar, Desespero, Detecção do Bem/Mal, Escudo da Fé, Escuridão, Exorcismo, Furtividade de Hyninn, Mostrar Veneno, Movimentação Livre, Pulo do Gato, Santuário, Toque da Ferrugem, Virtude, Zona da Verdade.

**Clérigo de Keenn:** Aura Profana, Compreensão, Cura Mágica Superior, Desespero, Detecção do Bem/Mal, Escudo da Fé, Escuridão, Exorcismo, Mostrar Veneno, Movimentação Livre, Santuário, Toque da Aniquilação, Toque Doloroso, Toque da Ferrugem, Virtude, Zona da Verdade.

**Clérigo de Khalmyr:** Aura Sagrada, Compreensão, Cura Elementar, Cura Mágica Superior, Desespero, Detecção do Bem/Mal, Escudo da Fé, Escuridão, Espada dos Justos, Exorcismo, Marca do Ladrão, Mostrar Veneno, Movimentação Livre, Santuário, Toque da Ferrugem, Virtude, Zona da Verdade.

**Clérigo de Lin-Wu:** Aura Sagrada, Compreensão, Cura Elementar, Cura Mágica Superior, Desespero, Detecção do Bem/Mal, Escudo da Fé, Escuridão, Exorcismo, Marca do Ladrão, Mostrar Veneno, Movimentação Livre, Santuário, Toque da Ferrugem, Virtude, Zona da Verdade.

**Clérigo de Marah:** Aura Sagrada, Compreensão, Cura Elementar, Cura Mágica Superior, Desespero, Detecção do Bem/Mal, Domo da Serenidade, Escudo da Fé, Escuridão, Exorcismo, Marca do Ladrão, Mostrar Veneno, Movimentação Livre, Santuário, Toque da Ferrugem, Virtude, Zona da Verdade.

**Clérigo de Nimb:** Arma Aleatória de Nimb, Bênção/Maldição de Nimb, Compreensão, Cura Elementar, Desespero, Detecção do Bem/Mal, Escudo da Fé, Escuridão, Exorcismo, Mostrar Veneno, Movimentação Livre, Santuário, Toque da Ferrugem, Virtude, Zona da Verdade.

**Clérigo do Oceano:** Andar na Água, Aura Sagrada,

Compreensão, Cura Elementar, Cura Mágica Superior, Desespero, Detecção do Bem/Mal, Escudo da Fé, Escuridão, Exorcismo, Mostrar Veneno, Movimentação Livre, Santuário, Toque da Ferrugem, Virtude, Voz do Mar, Zona da Verdade.

**Clérigo do Panteão:** Compreensão, Cura Elementar, Desespero, Detecção do Bem/Mal, Escudo da Fé, Escuridão, Exorcismo, Mostrar Veneno, Movimentação Livre, Santuário, Toque da Ferrugem, Virtude.

**Clérigo de Ragnar:** Aura Profana, Compreensão, Cura Elementar, Desespero, Detecção do Bem/Mal, Escudo da Fé, Escuridão, Exorcismo, Foice Fulminante de Ragnar, Mostrar Veneno, Movimentação Livre, Santuário, Toque da Aniquilação, Toque Doloroso, Toque da Ferrugem, Virtude, Zona da Verdade.

**Clérigo de Tanna-Toh:** Aura Sagrada, Compreensão, Cura Elementar, Cura Mágica Superior, Desespero, Detecção do Bem/Mal, Escudo da Fé, Escuridão, Exorcismo, Idioma Universal, Marca do Ladrão, Mostrar Veneno, Movimentação Livre, Santuário, Toque da Ferrugem, Transferência de Memória, Virtude, Zona da Verdade.

**Clérigo de Tauron:** Compreensão, Coragem Inabalável de Tauron, Cura Elementar, Cura Mágica Superior, Desespero, Detecção do Bem/Mal, Escudo da Fé, Escuridão, Exorcismo, Marca do Ladrão, Martelo Vigoroso de Tauron, Mostrar Veneno, Movimentação Livre, Santuário, Toque da Ferrugem, Virtude, Zona da Verdade.

**Clérigo de Tenebra:** Aura Profana, Compreensão, Cura Elementar, Cura para os Mortos Superior, Desespero, Detecção do Bem/Mal, Encantamento contra Putrefação, Escudo da Fé, Escuridão, Estrelas Negras de Tenebra, Exorcismo, Mostrar Veneno, Movimentação Livre, Santuário, Toque da Aniquilação, Toque Doloroso, Toque da Ferrugem, Virtude, Zona da Verdade.

**Clérigo de Thyatis:** Compreensão, Cura Elementar, Cura Mágica Superior, Desespero, Detecção do Bem/Mal, Encantamento contra Putrefação, Escudo da Fé, Escuridão, Exorcismo, Marca do Ladrão, Mostrar Veneno, Movimentação Livre, Revelação de Thyatis, Santuário, Toque da Ferrugem, Virtude, Zona da Verdade.

**Clérigo de Valkaria:** Aura Sagrada, Compreensão, Cura Elementar, Cura Mágica Superior, Desespero, Detecção do Bem/Mal, Escudo da Fé, Escuridão, Exorcismo, Idioma Universal, Mostrar Veneno, Movimentação Livre, Santuário, Toque da Ferrugem, Virtude, Zona da Verdade.

**Druida de Allihanna:** Acalmar Animais, Aura Sagrada, Compreensão, Criação de Frutas e Vegetais, Cura Elementar, Cura Mágica Superior, Desespero, Detecção do Bem/Mal, Escudo da Fé, Escuridão, Exorcismo, Falar com Plantas, Forma Animal, Mostrar Veneno, Movimentação Livre, Santuário, Teia, Toque da Ferrugem, Virtude, Voz de Allihanna, Voz do Mar, Zona da Verdade.

**Druida de Megalokk:** Arsenal de Megalokk, Compreensão, Cura Elementar, Desespero, Detecção do Bem/Mal, Escudo da Fé, Escuridão, Exorcismo, Falar com Plantas, Forma Bestial, Mostrar Veneno, Movimentação Livre, Santuário, Teia, Toque da Ferrugem, Virtude, Voz de Megalokk, Zona da Verdade.

**Guerreiro de Azgher:** Aura Sagrada, Detecção do Bem/Mal, Lança Purificadora de Azgher, Movimentação Livre, Retribuição, Virtude.

**Paladino de Khalmyr:** Aura Sagrada, Detecção do Bem/Mal, Espada dos Justos, Movimentação Livre, Retribuição, Virtude.

**Paladino de Lena, Lin-Wu, Marah, Tanna-Toh, Thyatis e Valkaria:** Aura Sagrada, Detecção do Bem/Mal, Movimentação Livre, Virtude.

**Sacerdote Negro:** Aura Profana, Compreensão, Cura Elementar, Desespero, Detecção do Bem/Mal, Escudo da Fé, Escuridão, Exorcismo, Mostrar Veneno, Movimentação Livre, Santuário, Toque da Ferrugem, Virtude, Zona da Verdade.

**Sacerdotisa de Lena:** Abrigo de Lena, Aura Sagrada, Compreensão, Cura Elementar, Cura Mágica Superior, Desespero, Detecção do Bem/Mal, Escudo da Fé, Escuridão, Exorcismo, Fecundação de Lena, Mostrar Veneno, Movimentação Livre, Santuário, Toque da Ferrugem, Virtude, Zona da Verdade.

**Ssaazzita:** Aura Profana, Compreensão, Cura Elementar, Dente de Sszzaas, Desespero, Detecção do Bem/Mal, Escudo da Fé, Escuridão, Exorcismo, Mostrar Veneno, Movimentação Livre, Santuário, Toque da Aniquilação, Toque Doloroso, Toque da Ferrugem, Virtude, Zona da Verdade.

# MAGIAS DE MAGOS

A maioria dos conjuradores arcanos presentes no capítulo Magos do Super Manual do Aventureiro Medieval também possuem algumas magias extras que podem ser inseridas em suas listas de Magias Iniciais:

**Elementalista da Água:** Andar na Água, Controlar Elemento, De uma Substância à Outra, Proteção Contra Magia.

**Elementalista do Ar:** Alteração Vocal, Andar no Ar, Controlar Elemento, Criar Vento, De uma Substância à Outra, Proteção Contra Magia.

**Elementalista do Fogo:** Afetar Fogueiras, Controlar Elemento, De uma Substância à Outra, Mãos de Fogo, Proteção Contra Magia.

**Elementalista da Terra:** Controlar Elemento, De uma Substância à Outra, Proteção Contra Magia.

**Elementalista do Magma:** Controlar Elemento, De uma Substância à Outra, Mãos do Fogo, Proteção Contra Magia.

**Elementalista das Cinzas, Cristais, Fumaça, Gelo, Relâmpago, Vácuo, Vapor:** Controlar Elemento, Proteção Contra Magia.

**Elementalista das Cores e Brilhos:** Centelhas de Taandus, Controlar Elemento, Proteção Contra Magia.

**Elementalista da Lama:** Bola de Lama, Controlar Elemento, De uma Substância à Outra, Proteção Contra Magia, Teia.

**Elementalista do Pó e Corrosão:** Absorção de Alma, Controlar Elemento, Proteção Contra Magia.

**Elementalista do Veneno:** Controlar Elemento, De uma Substância à Outra, Mostrar Veneno, Proteção Contra Magia.

**Ilusionista:** Camaleão, Controlar Elemento, Cores, Esconjuro de Criaturas, Proteção Contra Magia.

**Invocador:** Invocação de Gosmas, Proteção Contra Magia.

**Mago de Combate:** Bola de Lama, Mãos de Fogo.

**Mago da Mente:** Alucinação, Impulso, Regressão Mental.

**Necromante:** Absorção de Alma, Controlar Elemento, De uma Substância à Outra, Manto da Obscuridade, Proteção Contra Magia.

**Wu-Jen:** Controlar Elemento, De uma Substância à Outra, Proteção Contra Magia.

**Visionário:** Presságio, Regressão Mental.

# MAGIAS DE ESPECIALISTAS

Apenas o Bardo, pertencente ao grupo de Especialistas, possui acesso a um pequeno número de Magias Iniciais.

A seguir estão as novas magias presentes neste suplemento que poderão ser adicionadas à lista de magias que um Bardo pode escolher como Iniciais:

**Bardo:** Agilidade, Alteração Vocal, Alucinação, Compreensão, Escuridão, Impulso, Manipulação de Resultados, Marcha da Batalha, Melodia Insuportável de Koroa-san, Recuperação, Voz de Allihanna, Voz do Mar.

# LISTA DE MAGIAS

As magias são apresentadas conforme explicado no Super Manual 3D&T Turbo, com Exigências (em Caminhos, Focus e Vantagens, se houverem), Custo (em PMs), Alcance e Duração. Em seguida há uma descrição dos efeitos da magia.

### Abrigo de Lena

**Exigências:** Ar 4, Luz 4, Clericato (Lena)
**Custo:** padrão
**Duração:** permanente até ser cancelada
**Alcance:** apenas ao toque

Os locais encantados por estas magia são assiduamente freqüentados em situações de guerra, assim como em regiões assoladas por epidemias. Como efeitos práticos, toda criatura alojada em um aposento encantado pelo Abrigo de Lena terá seus ferimentos e doenças comuns curados com o dobro da velocidade usual. Além disso, todas as magias de cura conjuradas no local terão efeito máximo — não é necessário jogar os dados.

Os fantásticos efeitos exercidos pelo Abrigo de Lena podem não funcionar contra certas mazelas de origem mágica ou sobrenatural. Não se sabe exatamente se os portadores da Praga Coral — doença mágica que tem provocado a ruína do reino de Lomatubar — sentem alguma melhora ao serem hospedados em aposentos encantados por este feitiço, mas o mais provável é que seus efeitos sejam inócuos contra a praga ou, no máximo, garantam apenas alguma sobrevida aos doentes.

### Absorção de Alma

**Exigências:** Trevas 2 (Pó e Corrosão 1)
**Custo:** 0
**Duração:** veja descrição
**Alcance:** apenas o conjurador

Esta magia é uma variação de Roubo de Magia, porém o conjurador somente poderá absorver os resíduos mágicos do corpo de uma pessoa ou criatura morta que ele possa tocar. A vantagem é que o mago recebe 1d3 PMs adicionais além de seu limite máximo, durante 3 dias. Após este período, o número máximo de Pontos de Magia voltam ao normal, sendo que os extras são perdidos. Este magia não é cumulativa.

### Acalmar Animais

**Exigências:** Terra 1, Doma ou Clericato (Allihanna ou Marah)
**Custo:** padrão
**Duração:** sustentável
**Alcance:** padrão

Esta magia é capaz de acalmar animais (incluindo animais mágicos) que estejam na área de alcance da magia. Animais treinados para atacar, ou que sejam naturalmente agressivos, tem direito a um teste de Resistência para negar o efeito. As criaturas afetadas não fogem ou atacam, ficam paradas no lugar, mas poderão fugir ou atacar em caso de ameaça.

### Acelerar Criaturas

**Exigências:** Terra 4 (Relâmpago 2)
**Custo:** 1 PM por alvo
**Duração:** 1d rodadas, mais 1d por Focus adicional
**Alcance:** padrão

Esta magia é muito cobiçada por conjuradores com habilidades guerreiras, principalmente por elfos e meio-elfos que possuam tais características. Com ela, o metabolismo do alvo fica duas vezes mais rápido durante 1d rodadas por nível de Focus empregado na magia.

Em termos práticos, o personagem afetado tem seu Movimento aumentado em duas vezes, seus testes de Perícias/Especializações serão considerados fáceis e sua Iniciativa, Esquiva e FD recebem um bônus de +2. Personagens sob o efeito desta magia também podem fazer um ataque simples adicional por rodada (exceto Ataque Múltiplo). O número de alvos a serem afetados por Acelerar Criaturas é igual ao valor de Focus utilizado na mágica (caso ela seja conjurada com Focus 6, ela pode funcionar em seis alvos).

Apesar de seus óbvios benefícios, Acelerar Criaturas traz um efeito colateral um tanto preocupante. As criaturas afetadas pela magia envelhecem um ano de vida permanentemente. Isto acontece porque o processo metabólico de seus corpos foi acelerado, o que provoca envelhecimento precoce. Este efeito só pode ser revertido com a magia Desejo.

### Afetar Fogueiras

**Exigências:** Fogo 1 a 4
**Custo:** padrão
**Duração:** sustentável
**Alcance:** padrão

Esta magia é similar ao poder natural dos Genasis do Fogo. Ela permite controlar chamas do tamanho de uma lamparina (Fogo 1), fogueira de acampamento (Fogo 2), pessoa (Fogo 3) ou uma GRANDE fogueira, como uma casa em chamas (Fogo 4). Ela não permite criar fogo, apenas controlar fogo já existente. Usado para provocar dano, esse fogo pode causar dano de FA=1d (para Fogo 1) e no máximo FA=2d (para Focus 2 ou mais).

### Agilidade

**Exigências:** Focus 1
**Custo:** padrão
**Duração:** sustentável
**Alcance:** apenas o conjurador

O mago torna-se mais ágil, gracioso e veloz. Ele recebe um bônus em Habilidade igual ao seu Focus, mas APENAS para Esquivas, para determinar seu movimento e em testes de FD – mas NÃO para calcular FA, testes de Resistência e outras situações similares.

### Alteração Vocal

**Exigências:** Ar 2 (Vácuo 1)
**Custo:** padrão
**Duração:** sustentável
**Alcance:** padrão

Esta magia é muito simples, mas também muito requisitada por impostores e profissionais na arte do engodo e da trapaça. Ela permite a alteração das características vocais do alvo, como o timbre, altura ou mesmo dicção. Conjuradores trapaceiros costumam utilizar esta magia para confundir as pessoas, seja através de brincadeiras de mau gosto ou artimanhas, ou o fazem para tornar suas ilusões ou disfarces mais autênticos.

Com ela, é possível imitar qualquer padrão vocal, por mais complexo que possa parecer. Até mesmo a voz aterradora e distorcida de um lich pode ser imitada com a Alteração Vocal.

### Alucinação

**Exigências:** Trevas 1, Telepatia
**Custo:** padrão
**Duração:** sustentável
**Alcance:** padrão

A Alucinação é uma variante da magia Ilusão. Com ela, o mago cria na mente do alvo a imagem falsa de alguma coisa na qual este acreditará. Além disso, apenas o alvo "enxergará" tal imagem, e ninguém mais. Para desacreditá-la, basta um teste de Resistência. Se o mago criar uma

alucinação baseada em algo que nunca viu ou que pareça muito absurda, o Mestre pode conceder bônus aos testes.

Assim como a magia Ilusão, é possível aumentar a complexidade da Alucinação utilizando-se mais pontos de Focus. Vejamos como isto funciona:

**Focus 1:** uma imagem do tamanho de um objeto pequeno, que possa ser seguro com uma só mão, e imóvel.

**Focus 2:** uma imagem pequena (em movimento) ou com até 1m de diâmetro (imóvel).

**Focus 3:** imagem com até 1m de diâmetro (em movimento) ou do tamanho de um homem (imóvel).

**Focus 4:** do tamanho de um homem (em movimento) ou um cavalo (imóvel).

**Focus 5:** um cavalo (em movimento) ou um elefante (imóvel).

**Focus 6:** elefante em movimento ou dragão imóvel.

**Focus 7:** dragão em movimento ou exército imóvel.

**Focus 8:** exército em movimento ou aldeia imóvel.

**Focus 9:** aldeia em movimento ou montanha imóvel.

**Focus 10:** uma montanha em movimento!

Apesar de suas limitações se comparada à magia Ilusão (na qual mais pessoas podem ser enganadas com uma mesma mágica, e não apenas um alvo), a Alucinação pode ser uma arma útil e terrível para um mago habilidoso. Com ela, é possível causar grandes incômodos ao alvo, principalmente se este tiver uma mente abalada por traumas, vícios, problemas mentais ou qualquer drama pessoal.

## Andar na Água

**Exigências:** Água 3
**Custo:** 1 PM por criatura
**Duração:** sustentável
**Alcance:** padrão

O alvo desta magia é capaz de andar sobre qualquer líquido como se fosse chão sólido: os pés do alvo flutuam a cerca de 4cm a cima do líquido. Note que as criaturas ainda podem sofrer dano por calor, caso estejam andando por cima de lava, ou tóxicos, caso estejam andando sobre algum tipo de líquido tóxico. Caso a magia seja conjurada quando o alvo estiver dentro de um líquido, ele é transportado para a superfície (18m por turno).

## Andar no Ar

**Exigências:** Ar 3
**Custo:** 1 PM por criatura
**Duração:** sustentável
**Alcance:** padrão

O alvo desta magia é capaz de andar no ar como se fosse chão sólido. Para subir ou descer ele deve usar um ângulo mínimo de 45º (ou seja, você não pode simplesmente subir para o alto como se estivesse voando) como se estivesse subindo uma escada. Ventos fortes podem atrapalhar, podendo empurrar uma criatura que caminhe no ar (mas ela não chega a “cair”).

## A Arma Aleatória de Nimb

**Exigências:** Focus 5, Clericato (Nimb)
**Custo:** padrão
**Duração:** sustentável
**Alcance:** apenas o conjurador

Nimb, o deus do caos, costuma presentear os seus servos mais fiéis e dedicados com esta magia especial. Ela permite ao clérigo invocar uma arma escolhida aleatoriamente pelo deus. Qualquer arma (ou objeto que possa servir como tal) pode surgir com esta magia, desde uma pesadíssima espada de duas mãos até uma simples flecha. A Arma Aleatória de Nimb concede ao usuário um bônus de FA final +2 utilizá-la, como uma Arma Especial.

Contudo, esta arma mágica possui uma característica especial bem interessante. Caso o golpe tenha sido bem-sucedido, deve-se jogar 1d. Se cair um número par, o clérigo causará um acerto crítico no alvo. Se o número for ímpar, o dano causado será mínimo. Este efeito também se manifesta caso o clérigo erre seu alvo (devido a uma Esquiva bem sucedida do alvo ou o ataque não ultrapasse a FD). Ao jogar o 1d, será considerada uma falha comum caso o número seja par, mas se o número for ímpar, a arma cairá das mãos do usuário e ele precisará de uma ação parcial para recuperá-la.

As principais desvantagens desta magia são bem claras. Em caso de um ataque bem-sucedido por parte do clérigo, há chances iguais de ele causar um grande dano ou apenas fazer cócegas em seus adversários.

Quando o ataque falhar, as chances de nada pior acontecer ou do sacerdote deixar a Arma Aleatória de Nimb escapulir de suas mãos são as mesmas. Tratando-se se uma bênção concedida pelo deus do caos aos seus discípulos fiéis, nada mais lógico (ou ilógico...).

## Arma Fiel

**Exigências:** Ar 3
**Custo:** padrão
**Duração:** sustentável
**Alcance:** apenas ao toque

Este encantamento permite que uma arma comum (preferencialmente de arremesso) adquira a vantagem Retornável. Desta forma, logo após um ataque, seja este bem-sucedido ou não, ou quando esta cair no chão por algum motivo, a arma voltará para as mãos de seu dono no mesmo turno.

Magos de combate e magos guerreiros, ou qualquer outro que combine as artes místicas com habilidades de combate, têm esta magia como uma de suas mágicas iniciais.

## Arma Vampírica

**Exigências:** Água 3, Trevas 3
**Custo:** 1 ponto por rodada
**Duração:** sustentável
**Alcance:** apenas ao toque

Este encantamento confere a uma arma qualquer uma habilidade bastante útil, porém hedionda. Ela se torna capaz de roubar energia vital das vítimas e transferi-la ao usuário do item, da mesma forma que a magia Roubo de Vida.

Caso o personagem provoque dano em alguém com uma arma encantada por esta magia, metade do dano causado (arredondado para baixo) é convertido em PVs para o seu portador, porém não ultrapassando seu total de PVs. Por exemplo, se um guerreiro golpear um adversário com uma espada longa encantada pela Arma Vampírica, causando-lhe 14 pontos de dano, o guerreiro receberá 7 PVs.

A Arma Vampírica é inútil contra mortos-vivos, construtos, criaturas mágicas ou quaisquer outras que não estejam de fato vivas.

## Arma Veloz

**Exigências:** Ar 3
**Custo:** padrão
**Duração:** sustentável
**Alcance:** apenas ao toque

Este feitiço trata-se de mais um encantamento para armas. Com ele, uma arma comum adquire a vantagem Veloz. Assim, o usuário ganha um bônus de +2 em seus testes de Iniciativa. Se o mago possuir o dobro de pontos de Focus (Ar 6) e utilizar esta magia, a arma afetada terá uma velocidade incrível, e o seu usuário poderá realizar dois ataques por rodada com ela (como uma ação parcial).

A Arma Veloz costuma compor o repertório arcano dos magos ligados ao combate, assim como a anterior.

## Armadura Espectral

**Exigências:** Trevas 3
**Custo:** padrão
**Duração:** sustentável
**Alcance:** apenas o conjurador

Esta é uma magia rara. Erguendo uma majestosa armadura de luz negra espectral à volta do corpo do mago, esta magia oferece um bônus de Armadura +2 e proteção total contra certos ataques espectrais enquanto esta ativa. O mago torna-se imune, por exemplo, ao toque de podridão das múmias e outros ataques especiais de mortos-vivos – como dreno de energia.

## Arsenal de Megalokk

**Exigências:** Água 3, Terra 3, Clericato (Megalokk)
**Custo:** padrão
**Duração:** sustentável
**Alcance:** apenas o conjurador

Esta magia é uma bênção concedida por Megalokk a seus servos quando estes entram em combate. Ao invocá-la, o corpo do personagem sofre uma grande transformação, tornando-o idêntico ao de um monstro humanóide. Os dentes do personagem tornam-se maiores, mais fortes e afiados. Garras começam a surgir de suas mãos (como no feitiço Garras de Atavus) e seu corpo passa a contar com uma cauda longa e resistente, além de um par de chifres em sua cabeça.

O conjurador sob efeito dessa magia pode então tentar fazer um desses tipos de ataques:

• Dois ataques com as garras (FA+2 cada – conta como uma ação completa).

• Um ataque com a cauda (FA+1 – conta como uma ação parcial).

• Um ataque com a mordida (FA+2 – conta como uma ação parcial).

• Um Ataque Especial de Carga com os chifres, sem custo adicional em PMs (FA+3 – conta como uma ação completa).

Todos esses tipos de ataques são letais, ou seja, são tratados como se o personagem possuir Arma Viva.

Enquanto estiver sob o efeito da magia, o personagem somente irá se preocupar em eliminar o seu adversário e lutará até a morte — como na desvantagem Fúria, mas sem receber benefícios extras por isso.

## Aura Anti-Magia

**Exigências:** Focus 3
**Custo:** padrão
**Duração:** 1 hora
**Alcance:** padrão

A Aura Anti-Magia serve especificamente para enfraquecer os efeitos mágicos conjurados por uma outra pessoa. Caso o alvo falhe em um teste de Resistência, ele será envolto por uma aura azulada e vivaz. Nestas condições, as magias da vítima sofrerão uma penalidade de -1 em seus Focus. A cada três níveis adicionais, os redutores aumentam em -1 ponto. Com Focus 9, por exemplo, um mago afetado pela Aura Anti-Magia teria seus Focus penalizados em -3.

Contudo, esta magia tem um outro efeito bem interessante. Enquanto o personagem estiver envolto pela aura, todas as magias que o atingirem sofrerão um redutor de 1d em seus efeitos para cada três níveis de Focus empregados na Aura Anti-Magia. Incluem-se nestes efeitos a duração do feitiço, bônus ou penalidades que este viria a conceder ao alvo, os eventuais danos ou mesmo o valor de PVs curados. Além disso, para cada nível de Focus, o alvo da Aura Anti-Magia ganha um bônus de +1 em testes de Resistência contra magia. Exemplo: Um guerreiro é alvo de uma Aura Anti-Magia conjurada com Focus 9. Enquanto ela durar, todas as magias feitas nele terão suas durações reduzidas em 3d rodadas. Magias ofensivas sofrerão um redutor -3d em seus danos, e mágicas de cura restaurarão 3d PVs a menos, entre outras conseqüências determinadas pelo Mestre. Em adição a estes efeitos, o guerreiro também recebe um bônus de +3 em seus testes de Resistência contra magia.

## Aura Profana

**Exigências:** Trevas 7, Clericato ou Algoz (Keenn, Ragnar, Sszzaas ou Tenebra)
**Custo:** padrão
**Duração:** sustentável
**Alcance:** apenas ao toque

Esta magia envolve o alvo com uma aura malévola que o protege. Visualmente o efeito é similar à Proteção Mágica com Trevas, mas os efeitos são bem diferentes.

O alvo recebe +2 de bônus na FD e nos testes de Resistência. Também adquire Resistência à Magia (se já não tinha), mas funcionando apenas contra magias conjuradas por criaturas bondosas (que tenham os Códigos de Honra dos Heróis e/ou Honestidade) ou magias realizadas com Luz. O alvo afetado também se torna imune a ação mental (Telepatia, e todas as magias que a tenham como exigência) e Possessão. E finalmente, caso o alvo seja atingido por uma criatura bondosa, esta deve fazer um teste de Resistência ou sofrerá uma penalidade de F-1 (esse dano pode ser recuperado com descanso), até um mínimo de F0.

## Aura Sagrada

**Exigências:** Luz 7, Clericato ou Paladino (exceto Keenn, Ragnar, Sszzaas ou Tenebra)
**Custo:** padrão
**Duração:** sustentável
**Alcance:** apenas ao toque

Esta magia envolve o alvo com uma aura sagrada que o protege. Visualmente o efeito é similar à Proteção Mágica com Luz, mas os efeitos são bem diferentes.

O alvo recebe +2 de bônus na FD e nos testes de Resistência. Também adquire Resistência à Magia (se já não tinha), mas funcionando apenas contra magias conjuradas por criaturas malignas (que tenham ou sejam criadas com magias de Trevas, mortos-vivos e criaturas que tenham certos tipos de Insanidade grave (como Homicida) ou magias realizadas com Trevas. O alvo afetado também se torna imune a ação mental (Telepatia, e todas as magias que a tenham como exigência) e Possessão. E finalmente, caso o alvo seja atingido por uma criatura maligna, esta deve fazer um teste de Resistência ou ficará cega (como na magia Cegueira, feita com Luz).

### Aura de Reflexão

**Exigências:** Ar 6, Desvio de Disparos
**Custo:** padrão
**Duração:** sustentável
**Alcance:** apenas o conjurador

Esta é uma versão aperfeiçoada da magia Desvio de Disparos. Com ela é possível refletir qualquer ataque à distância (exceto Membros Elásticos) para quem o executou. Para fazê-lo, o mago precisa fazer um teste de Armadura. Se tiver sucesso, ele conseguirá refletir o ataque de volta para o adversário. Do contrário, ele vai funcionar normalmente. Um ataque refletido atingirá o alvo automaticamente (não possibilitando Esquivas), e sua única proteção possível seria minimizar os danos com sua FD.

Uma grande vantagem da Aura de Reflexão é a sua efetividade contra mágicas de projétil. Como requisito, o mago precisa ter um valor de Focus no caminho do Ar igual ou superior ao Focus do mago inimigo.

A Aura de Reflexão é inútil contra ataques corpo-a-corpo e tiros executados à "queima roupa".

### Banf

**Exigências:** Ar 3
**Custo:** padrão
**Duração:** instantânea
**Alcance:** padrão

Esta magia élfica permite realizar um único teleporte de curto alcance (a até 20m) para qualquer direção escolhida pelo mago. Não permite se teleportar para o interior de objetos sólidos (se isso for tentado, os pontos são gastos, mas a magia não funciona). O nome da magia deve-se ao barulho que o efeito produz, com o desaparecimento e reaparecimento do feiticeiro.

### Bênção/Maldição de Nimb

**Exigências:** Água 3, Luz ou Trevas 2, Clericato (Nimb)
**Custo:** 2 PMs por alvo
**Duração:** 24 horas
**Alcance:** padrão

Muitos se perguntam porque esta magia foi batizada por um nome assim. A resposta é dita pelo teólogo Antoninus Koroakovis. "Isto depende do humor e da complacência de Nimb. Espero que, quando você utilizar esta magia, Nimb esteja de bom humor".

Esta frase traduz precisamente a imprevisibilidade dos efeitos desta magia, cujo uso é comum entre os clérigos do caos. Ao utilizar em uma pessoa qualquer, é preciso jogar 1d. Se cair números pares, o alvo terá 24 horas de pura sorte (efeitos da Vantagem Sorte). No entanto, se o resultado for qualquer número ímpar, o alvo será azarado nas próximas 24hs (efeitos da Desvantagem Azar).

Se esta magia for utilizada contra a vontade do personagem, ele pode fazer um teste de Resistência para evitar seus efeitos.

Uma mesma pessoa não pode ser afetada pela Bênção/Maldição de Nimb durante um período de 5d dias.

### Bola de Lama

**Exigências:** Terra 1, Água 1
**Custo:** 1 PM
**Duração:** instantânea
**Alcance:** padrão

Esta magia é muito parecida com A Seta Infalível de Talude. Mas, ao invés de uma seta luminosa, produz um punhado de matéria barrenta e malcheirosa, que atinge o alvo sem causar muito dano. Cada bola ataca com FA=2 (Contusão).

Se quiser, o mago pode criar bolas de lama extras. Com Focus 2 em Terra pode-se criar duas bolas; com Focus 3, três bolas, e assim por diante — até um máximo de 5 bolas de lama.

As bolas de lama podem ser dirigidas contra alvos diferentes, ou contra um mesmo alvo para uma FA maior (três bolas de lama atacam juntas com FA=6).

O alvo de uma bola de lama fica sujo e malcheiroso, sofrendo penalidade de -1 em todos os testes que envolvam carisma e aparência durante uma hora, ou até se limpar.

### Camaleão

**Exigências:** Luz 2
**Custo:** padrão
**Duração:** sustentável
**Alcance:** apenas ao toque

O alvo desta magia adquire as cores da paisagem ao seu redor, tornando mais difícil de enxergá-lo. Ele passa a fazer testes para se esconder como se tivesse a Especialização Furtividade – ou, caso ele já tenha esta Especialização, recebe um bônus de H+2 em todos os testes envolvendo-a (cumulativo com Perito/Genialidade).

Esta magia também pode ser conjurada sobre objetos. Neste caso qualquer teste para encontrar o objeto sofre uma penalidade de -2.

### Cancelamento Superior

**Exigências:** Cancelamento de Magia; veja a seguir
**Custo:** padrão
**Duração:** permanente
**Alcance:** padrão

Esta é uma forma mais rara e eficaz de Cancelamento de Magia (veja a magia no Super Manual 3D&T Turbo), porém com consumo de energia mais baixo. Funciona exatamente como Cancelamento de Magia, mas exige Focus igual à metade ou mais do que o Focus do MAGO que conjurou a magia. Ele ainda deve consumir os PMs normais.

### Centelhas de Taandus

**Exigências:** Fogo 2, Luz 2 (Cores e Brilhos 2)
**Custo:** padrão
**Duração:** 1d rodadas
**Alcance:** padrão

Apesar de simples, esta é uma das magias favoritas do mago Taandus, ilusionista sênior da Grande Academia Arcana. Ela serve para criar pequenas explosões multicoloridas em uma área circular de 3m de diâmetro — o efeito é igual ao dos fogos de artifício modernos. As Centelhas de Taandus são freqüentemente utilizadas como uma atração à parte em eventos importantes celebrados em Valkaria — a explosão dos fogos é, em geral, uma das ocasiões mais esperadas pelo público.

Além de sua utilidade como entretenimento, as Centelhas de Taandus podem ser úteis em situações de combate. Todos aqueles que estiverem dentro da área de efeito devem fazer um teste de Resistência. Se falharem, ficarão cegos por 1d rodadas e sofrerão um dano de FA=2d por rodada enquanto estiverem dentro da área das explosões — o alvo é considerado Indefeso para o cálculo da FD. Testes bem-sucedidos de Resistência nos turnos seguintes reduzem este dano à metade. Para cada nível de Focus adicional empregado neste feitiço, a área de efeito é ampliada em 1m. Os outros efeitos (duração, tempo de cegueira e dano) continuam os mesmos.

### Chamado para a Morte

**Exigências:** Trevas 4, Terra 7, Água 5
**Custo:** 3 PMs por tentativa
**Duração:** instantânea
**Alcance:** padrão

O Chamado para a Morte afeta uma área equivalente a $10 \times 10 \times 10m^3$. Quando invocada, um personagem escolhido aleatoriamente pelo Mestre (com dados, cara ou coroa, etc) é envolto por uma aura púrpura durante algumas frações de

segundo. Após isto, um outro personagem aleatório é escolhido pelo Mestre (da mesma forma anterior) e acontecerá o mesmo. Em um determinado momento, um dos personagens dentro da área de efeito será "eleito" pela aura. Se isto acontecer, ele deve fazer um teste de R-2. Se tiver sucesso, sofrerá os mesmos efeitos da magia Sono. Do contrário, morrerá instantaneamente.

O Chamado para a Morte tem um efeito colateral curioso e bem indesejável. O próprio mago realizador desta é igualmente afetado pela aura púrpura, não importando se ele está ou não dentro da área de efeito. Ou seja, existe o risco do próprio mago ser morto pela magia conjurada por ele mesmo.

## A Chuva Persistente de Nereus

**Exigências:** Água 3
**Custo:** padrão
**Duração:** sustentável
**Alcance:** padrão

Esta foi uma das primeiras magias aquáticas desenvolvidas pelo elementalista Nereus, um dos seniores da Grande Academia Arcana. Contudo, este feitiço teria surgido a partir de uma experiência frustrada. Conta-se que, ainda durante os seus tempos de aprendiz, Nereus tinha a intenção de usar a magia para invocar uma grande nuvem de chuva e fazer cair um temporal sobre o campus da Academia. Infelizmente, tudo o que conseguiu foi conjurar uma pequena nuvem, com 1m de diâmetro, mas que ficava exatamente em cima de sua cabeça, despejando várias e várias gotículas de água ininterruptamente. E o pior, a nuvem acompanhava o mago em qualquer lugar que este fosse. Foi necessária a intervenção de um professor para livrá-lo do incômodo.

A Chuva Persistente de Nereus faz exatamente como o descrito acima. Ela cria uma pequena nuvem acima da cabeça de um alvo qualquer que despejará nele gotas de água de maneira intensa e constante. Vítimas desta magia terão grandes dificuldades para se alimentar (a comida seria estragada com a água), se vestir, manipular objetos sensíveis a líquidos (como livros e pergaminhos) e andar por ambientes gélidos (pois a água da chuva se congelaria e poderia provocar dano na pessoa). O principal objetivo desta magia é provocar irritação e constrangimento em seus alvos, o que certamente acontecerá se o infeliz não tiver sucesso em um teste de Habilidade. Se ele passar no teste, a nuvem de chuva ficará estática em um ponto próximo ao do alvo.

## Círculo de Proteção contra Criaturas

**Exigências:** veja descrição
**Custo:** 5 PMs
**Duração:** sustentável por 1 hora
**Alcance:** apenas o conjurador

Estas poderosas magias protetoras foram desenvolvidas pelos primeiros invocadores de Arton. Como a especialidade destes arcanos é a conjuração de criaturas e forças misteriosas para a realização de tarefas diversas, tornou-se essencial a criação de alguma forma de defesa caso alguma destas forças perca o controle e ataque o seu invocador.

Os círculos de proteção são os rituais mais eficazes conhecidos para prevenir o mago de eventuais danos provocados por criaturas ou forças sobrenaturais conjuradas por magia. Ao recitar as palavras de ativação, o mago é imediatamente envolto por uma aura luminosa (cuja cor varia de acordo com os Focus utilizados) com 2m de raio. Todos os ataques físicos e mágicos feitos pela criatura contra o mago são plenamente bloqueados pelo círculo de proteção.

Outras pessoas que estiverem dentro do raio de ação da aura também são protegidas por esta magia. Entretanto, o mago não pode deslocar-se enquanto o feitiço estiver ativo. Se ele o fizer, a aura será cancelada imediatamente.

Para cada tipo de criatura, os Focus necessários para conjurar o círculo de proteção são diferentes. Vejamos os requisitos para os círculos de proteção mais comuns:

**Animais:** Luz 6, Ar ou Terra 6.

**Demônios e similares:** Luz 6, Trevas 6. OBS: este círculo pode ser utilizado contra demônios da Tormenta, mas a sua duração neste caso é de apenas 10 minutos.

**Elementais:** Luz 6, Focus do Elemental 6. OBS: os Focus necessários para criar círculos de proteção contra elementais da Luz e do Ar são os mesmos: Ar 6, Luz 6.

**Goblinóides:** Luz 6, Fogo, Terra ou Trevas 6

**Mortos-Vivos:** Luz 6, Trevas 6.

**Plantas e criaturas de origem vegetal:** Luz 6, Água ou Terra 6.

Círculos de proteção contra outros tipos de criaturas podem exigir requisitos mais complexos que o habitual. Converse com seu Mestre a respeito caso deseje criar círculos de proteção que não se encaixem nas categorias mencionadas.

## Clonagem de Fausto

**Exigências:** Água 8, Ar 8, Terra 8, Clonagem Imperfeita de Fausto
**Custo:** especial (veja descrição)
**Duração:** permanente
**Alcance:** padrão

Há alguns anos atrás, a Grande Academia Arcana tinha em seu corpo docente um dos maiores especialistas em transmutação de Arton. O mago Fausto Brainstoff, conhecido por todos como Professor Fausto, era apaixonado pela sua carreira. Além de atuar como professor, Fausto foi um dos pesquisadores mais ativos e dedicados da Academia. Graças a seus estudos e experimentos, a escola de magia da transformação evoluiu de maneira surpreendente. Magias como Transformação, Transformação Momentânea e várias outras se tornaram populares e seguras.

Fausto morreu no ano de 1380, devido a causas naturais. Diferentemente de outros magos, ele nunca se interessou em prolongar a própria vida. As verdadeiras razões para esta atitude foram com Fausto para o túmulo, mas alguns professores veteranos da Academia Arcana dizem que o mago, anos antes de sua morte, demonstrava um comportamento mais recluso e quase paranóico, como se temesse por alguma coisa. Segundo estes docentes, é possível que Fausto tenha desenvolvido no final da vida muitas magias com efeitos perigosos, e temia que estas fossem descobertas pelos demais professores, em especial Grande Mestre Talude. Estas informações nunca foram comprovadas, pois tais magias jamais foram encontradas junto às anotações do professor Fausto.

Porém, em recentes investigações, descobriu-se que Fausto buscava aperfeiçoar uma mágica que considerava a sua obra-prima. Batizada como Clonagem de Fausto, esta magia permite ao mago criar uma cópia perfeita de uma criatura, inclusive dele próprio. Todos os detalhes físicos são idênticos ao do alvo, assim como sua personalidade e memórias, exceto os poderes mágicos (o clone teria de adquiri-los por conta própria). É uma magia extremamente desgastante para o mago. Ele precisa gastar 4 PMs permanentemente para executá-la. Nenhum meio mágico ou mundano será capaz de recuperar os pontos perdidos (talvez a magia Desejo possa solucionar isto, mas como não é todo mago que a conhece, então...). O mago só pode criar um clone por vez, visto que o processo para criá-lo é muito exigente e requer muitos poderes mágicos. Ele só poderia utilizá-la novamente caso o clone seja destruído.

A Clonagem de Fausto pode se mostrar uma magia perigosa. Ao ser criado, o clone pensará que é o mago e, ao

vê-lo, entrará em um conflito de identidades, algo muito doloroso para o clone. A única maneira se solucionar esta crise seria eliminando o "impostor", pois assim ele recuperaria o seu "lugar de direito". Se tiver a oportunidade de adquirir novos conhecimentos e outras experiências de convívio social, isto vai afetar decisivamente a personalidade do clone, tornando-o distinto de seu criador. Neste caso, seria possível uma convivência harmônica entre criador (o mago) e criatura (o clone), já que a personalidade de ambos tornou-se diferente, exceto por um ou outro traço característico do mago que ainda persista no clone.

Alguns magos da Academia Arcana acreditam que a morte de Fausto foi um truque. Na verdade, um clone do mago teria morrido no lugar do seu criador. Desta forma, Fausto poderia continuar suas pesquisas sobre transmutação sem ser incomodado por ninguém. A maioria dos docentes da Academia considera esta possibilidade como um "boato paranóico e preconceituoso criado por magos invejosos". O próprio mestre Talude diz que a morte do professor Fausto é um fato consumado.

### Clonagem Imperfeita de Fausto

**Exigências:** Água 8, Terra 8
**Custo:** 5 PMs
**Duração:** sustentável
**Alcance:** padrão

Esta é uma versão mais simples da magia anterior, cujos requisitos necessários são menores, mas também o produto final será mais modesto. Com ela também é possível criar um clone de qualquer criatura humanóide, inclusive do próprio mago. Entretanto, este será totalmente obediente ao seu criador e não terá inteligência alguma, comportando-se de maneira similar a um morto-vivo. Além destas limitações, a aparência do clone será mais grotesca do que o modelo original, com várias anomalias físicas (nariz deformado, falta de cabelos, rugas etc). É preciso armazenar 5 PMs para mantê-lo vivo. Do contrário, o clone morre automaticamente e seu corpo apodrece em cinco minutos.

A Clonagem Imperfeita de Fausto é resultado de intensos esforços do mago Fausto Brainstoff. Esta magia foi o passo mais importante para o desenvolvimento de magias mais sofisticadas relacionadas com a clonagem, como a Clonagem de Fausto, vista anteriormente.

### Clonagem Perfeita de Fausto

**Exigências:** Água 8, Ar 8, Terra 8, Luz ou Trevas 8, Clonagem de Fausto
**Custo:** veja descrição
**Duração:** permanente
**Alcance:** padrão

Ninguém admite a existência desta magia, pois se acredita que Fausto Brainstoff não teve tempo para aperfeiçoar suas pesquisas relativas à clonagem. Ele morreu um ano depois de ter concluído a fórmula da Clonagem de Fausto. Contudo, correm muitos boatos de que alguns clones perfeitos de personalidades conhecidas de Arton, sejam elas vivas ou mortas, foram vistas em vários pontos do continente.

A Clonagem Perfeita de Fausto é uma magia espetacular, pois é capaz de criar uma cópia absolutamente fiel de qualquer ser vivo, inclusive seus poderes especiais (magias ou habilidades naturais). Como acontece com a versão anterior, o clone e o ser original fatalmente entrarão em conflito para ver quem assumirá definitivamente a identidade a qual ambos dizem lhe pertencer.

Os requisitos necessários para conjurar esta magia são bem maiores, como pôde ser visto nas estatísticas. Além disso, o custo para criá-la é mais penoso para o mago. Ele precisa sacrificar 6 PMs permanentemente, em vez de 4 PMs. Como na versão anterior, o mago pode criar apenas um clone por vez, visto o grande desgaste proporcionado por esta magia.

Mesmo que esta magia não tenha sido criada pelo professor Fausto, comenta-se que a Clonagem Perfeita de Fausto foi desenvolvida a partir dos registros escritos deixados pelo mago. Contudo, tais informações estão sob a guarda da Grande Academia Arcana, e apenas o mestre Talude e os professores seniores teriam acesso a eles. Então, será que o criador desta magia é um grande figurão da Academia Arcana? E quais os motivos para isso?

### Compreensão

**Exigências:** Focus 1
**Custo:** padrão
**Duração:** sustentável
**Alcance:** padrão

Esta magia oferece ao mago a chance de compreender um idioma que ele desconhece. Poderia ser um idioma desconhecido por ele, dialetos antigos e até mesmo uma escrita mágica (com um pouco mais de dificuldade).

Para a realização desta magia deve-se ter contato com o objeto a ser lido ou a criatura que pretende compreender. De qualquer forma, não é possível "falar" neste idioma desconhecido (para isso existe a magia Idioma Universal), apenas "compreender".

Para escritos mágicos as coisas se complicam um pouco. Para ser capaz de ler uma escritura mágica é necessário que o mago tenha a mesma pontuação de Focus que aquele que fez a escrita mágica, de forma semelhante ao que acontece com a Magia Cancelamento de Magia.

### Cone de Gelo

**Exigências:** Água 4, Ar 4 (Gelo 4)
**Custo:** padrão
**Duração:** instantânea
**Alcance:** veja descrição

Através desta magia, o mago faz surgir de suas mãos um cone feito de gelo com 10 m de comprimento por 5 m de diâmetro em sua parte maior. Quem estiver na área de efeito deve ter sucesso em um teste de Habilidade ou sofrerão um dano de FA=3d — um sucesso no teste reduz este dano à metade.

Além deste efeito, todos aqueles afetados pelo Cone de Gelo devem fazer outro teste de Habilidade — independente de terem sofrido dano ou não. Se falharem, ficarão congelados por 1d+3 rodadas devido ao frio. Personagens congelados não podem atacar, defender-se ou lançar magias.

O mago se quiser, pode ampliar os poderes do Cone de Gelo. Para cada ponto de Focus adicional, o comprimento do cone aumenta em 2m, e o seu diâmetro, em 1m. O dano da magia aumenta em +2 e o tempo de congelamento aumenta em uma rodada para cada nível de Focus investido. Por exemplo, um Cone de Gelo feito com Água 5 e Ar 5 teria 12m de comprimento por 6m de diâmetro, causaria FA=3d+2 pontos de dano em seus alvos e/ou iria congelá-los por 1d+4 rodadas.

### Conjurar Animais

**Exigências:** Terra 1, Água 1
**Custo:** padrão
**Duração:** sustentável
**Alcance:** padrão

Esta magia permite ao mago conjurar um animal que exista nas redondezas; o animal surge por encanto bem diante do mago, mas não estará necessariamente sob seu controle (para conseguir isso o mago deve usar outros meios).

O tamanho e espécie do animal dependem do Focus total do mago em Terra e Água:

- **Focus 1:** gato, cachorro, animais pequenos em geral.
- **Focus 2:** raposa, cabra, ovelha.
- **Focus 3:** lobo, javali, leopardo.
- **Focus 4:** cavalo, zebra.
- **Focus 5:** camelo.
- **Focus 6:** urso, girafa.
- **Focus 7:** crocodilo.
- **Focus 8:** rinoceronte, elefante.

As Características exatas do animal dependem do Mestre, mas em geral sua soma não excede o Focus da magia. Se você usou Focus 3, então tem 3 pontos para distribuir entre as 5 Características do animal.

### Controlar Elemento

**Exigências:** Focus 1 ou mais
**Custo:** padrão
**Duração:** sustentável (veja abaixo)
**Alcance:** padrão

Esta magia permite controlar e moldar objetos e criaturas constituídos do elemento utilizado:

- **Água:** o mago pode controlar as águas, fazendo com que fiquem mais agitadas ou mais calmas, conforme a sua vontade. Também é possível abrir espaços dentro da água, formando um tipo de corredor. Pode ser usado para controlar criaturas constituídas por água (como elementais da água).
- **Ar:** o mago pode controlar o ar e os ventos, fazendo com que fiquem mais fortes ou mais fracos, conforme a sua vontade. Pode ser usado para criar lufadas de vento capazes de arremessar criaturas, mas estes efeitos nunca chegam a causar dano (só se a criatura seja arremessada penhasco abaixo). Pode ser usado para controlar criaturas constituídas por ar (como elementais do ar).
- **Fogo:** o mago pode controlar o fogo, aumentando ou reduzindo chamas. Pode ser usado para criar barreiras de fogo ou para apagar as chamas, mas nunca para causar dano (a menos que o alvo decida atravessar a tal barreira de chamas). Pode ser usado para controlar criaturas constituídas de fogo (como elementais do fogo).
- **Luz:** o mago pode controlar a luz, aumentando ou reduzindo sua intensidade. Pode ser usado para controlar criaturas constituídas de luz/laser (como elementais da luz).
- **Terra:** o mago pode controlar a terra. Pode ser usado para abrir passagens em rocha sólida, ou para transformar terra em argila ou barro. Também permite controlar criaturas constituídas de terra (como elementais da terra).
- **Trevas:** o mago pode controlar as trevas e a escuridão, aumentando ou reduzindo sua intensidade. Permite controlar as sombras, fazendo-as movimentar-se ou mudar se forma – mas elas não podem ser usadas para atacar e causar dano. Pode ser usado para controlar criaturas constituídas de trevas ou sombras (como elementais das trevas ou sombras).

Note que Controlar Elemento não permite "criar" o elemento em questão, apenas controlar aquele que já existe. Cada ponto de Focus com o Caminho Elemental escolhido (ou para cada 2 PMs utilizados) o mago pode controlar 3 metros cúbicos deste mesmo elemento.

Caso a magia seja utilizada contra criaturas conscientes, estas tem direito a um teste de Resistência para não serem controladas; caso contrário passam a ser controladas pelo mago como na magia Dominação Total. A dificuldade do teste de Resistência depende do Focus do mago:

**Focus 1:** teste de Resistência +3. Criaturas com R1 ou mais são imunes.
**Focus 2:** teste de Resistência +2. Criaturas com R2 ou mais são imunes.
**Focus 3:** teste de Resistência +1. Criaturas com R3 ou mais são imunes.
**Focus 4:** teste de Resistência. Criaturas com R4 ou mais são imunes.
**Focus 5:** teste de Resistência -1. Criaturas com R5 ou mais são imunes.

Caso o mago tenha Focus superiores (ou gaste mais PMs), a dificuldade não aumenta.

A magia tem duração sustentável, mas por no máximo dez minutos. Depois deste tempo o mago deve gastar a mesma quantidade em PMs novamente para continuar com o controle.

É possível utilizar os Caminhos Secundários para controlar outros tipos de elemento. Por exemplo, com Fogo+Terra será possível controlar o Magma, enquanto com Ar+Água é possível controlar o Gelo.

### A Coragem Inabalável de Tauron

**Exigências:** Terra 5, Clericato (Tauron)
**Custo:** 3 PMs
**Duração:** 1 hora
**Alcance:** apenas ao toque

Esta magia trata-se de uma reprodução fiel do Poder Concedido possuído pelos clérigos da coragem, assim como por vários devotos de divindades guerreiras. Ela concede ao alvo uma imunidade total a todas as formas de medo, mágicas ou não. Esta seria uma alternativa de pessoas comuns ou aventureiros de baixo nível não entrarem em colapso ao virem criaturas como dragões e mortos-vivos poderosos. A duração desta magia é de uma hora. Passado este tempo, o mago precisaria gastar mais 3 PMs para reativá-la.

Apesar de seu grande poder, este feitiço não se mostrou eficaz em proteger o receptor contra o terror indescritível provocado pelos demônios da Tormenta. Ao que parece todas as formas de coragem mágica (inclusive as concedidas pelos deuses) são inúteis contra estas criaturas hediondas.

### Cores

**Exigências:** Luz 2 (Cores e Brilhos 1)
**Custo:** 1 PM por rodada
**Duração:** sustentável
**Alcance:** padrão

Esta mágica simples permite ao mago alterar as cores de uma pessoa, criatura ou objeto. Caso receba esta magia contra a sua vontade, o alvo tem direito a um teste de Resistência +1 para evitar o efeito. A magia não afeta objetos ou criaturas invisíveis. Dura um minuto para cada ponto de Focus do mago em Luz (mas também pode ser Cancelada). O tamanho do objeto afetado depende do Focus em Luz (ou Cores e Brilhos) do mago:

**Luz 2:** uma imagem pequena (em movimento) ou com até 1m de diâmetro (imóvel).
**Luz 3:** imagem com até 1m de diâmetro (em movimento) ou do tamanho de um homem (imóvel).
**Luz 4:** do tamanho de um homem (em movimento) ou um cavalo (imóvel).
**Luz 5:** um cavalo (em movimento) ou elefante (imóvel).
**Luz 6:** elefante em movimento ou dragão imóvel.
**Luz 7:** dragão em movimento ou exército imóvel.
**Luz 8:** exército em movimento ou aldeia imóvel.
**Luz 9:** aldeia em movimento ou montanha imóvel.
**Luz 10:** uma montanha em movimento!

## Criação de Frutas e Vegetais

**Exigências:** Água 1
**Custo:** padrão
**Duração:** permanente
**Alcance:** padrão

Similar à magia Criar Comida (veja no Super Manual 3D&T Turbo), esta magia pode criar uma quantidade de frutas e vegetais suficientes para alimentar uma pessoa por 24 horas. Os vegetais não são escolhidos pelo mago (em geral são frutas e legumes da estação) e sempre surgem acomodados sobre o chão, em um ninho de folhas limpas. As frutas e vegetais que sobrarem após 24 horas começam a apodrecer e se tornam impróprios para o consumo. Ah, e você NÃO pode fazer cair cocos na cabeça do oponente, espertinho.

## Criar Vento

**Exigências:** Ar 1 a 5
**Custo:** padrão
**Duração:** instantânea
**Alcance:** padrão

Esta magia faz soprar um vento forte diante do mago, impedindo uma criatura de se aproximar com Força equivalente a 1 para cada ponto de Focus em Ar. A ventania também oferece proteção contra ataques desse mesmo alvo (FD=A+H+1d+Focus em Ar).

## Criatura Mágica Superior

**Exigências:** Focus 2, Criatura Mágica
**Custo:** padrão
**Duração:** sustentável
**Alcance:** padrão

Esta magia é idêntica a Criatura Mágica (veja no Super Manual 3D&T Turbo), mas mais eficiente: cada 2 pontos de Focus (ou cada 2 Pontos de Magia gastos) valem 3 pontos para Características. Então, se você tem Focus 6 (ou se gastou 6 PMs), tem 9 pontos para distribuir entre suas Características (nenhuma delas pode exceder 5).

O custo por poderes extras continua sendo normal. Esta é uma magia rara, e o conjurador precisa ser capaz de lançar Criatura Mágica.

## Criatura Mágica Suprema

**Exigências:** Focus 2, Criatura Mágica Superior
**Custo:** padrão
**Duração:** sustentável
**Alcance:** padrão

Idêntica a Criatura Mágica, mas muito mais poderosa: cada ponto de Focus (ou cada PM gasto) vale 2 pontos para Características. Então, se você tem Focus 7 (ou gastou 7 PMs), tem 14 pontos para distribuir entre suas Características (nenhuma delas pode exceder 5).

O custo por poderes extras é normal. Esta é uma magia rara, e o conjurador também precisa ser capaz de lançar Criatura Mágica Superior.

## Cura Elementar

**Exigências:** Água ou Luz 1, Clericato (ou Primeiros-Socorros)
**Custo:** 1 PM para cada 1 PV
**Duração:** instantânea
**Alcance:** apenas ao toque

Esta é a mais simples e limitada magia de cura conhecida. A Cura Elementar é ensinada aos clérigos ainda durante o seu período de formação, época na qual não passavam de meros acólitos. Os médicos arcanos (magos especializados em utilizar magias de cura) também aprendem esta magia logo nos primeiros estágios de seus estudos.

Com a Cura Elementar, o conjurador é capaz de restaurar 1 PV de um alvo qualquer (ao custo de 1 PM). Esta magia não serve para curar doenças, como pode ser feito com a Cura Mágica, justamente por se tratar de uma magia básica.

Se utilizada em mortos-vivos, esta magia causa 1 ponto de dano no alvo (que não pode ser absorvido com FD).

## Cura Mágica Superior

**Exigências:** Água ou Luz 1, Cura Mágica, Clericato e Código de Honra (1ª Lei de Asimov, Honestidade ou Heróis)
**Custo:** 1 PM para cada 1d PVs (veja a seguir)
**Duração:** instantânea
**Alcance:** apenas ao toque

Igual à Cura Mágica comum, mas restaura 1d PVs para cada 1 PM gasto. Esta é uma magia rara, concedida pelos deuses apenas a sacerdotes de grande benevolência, que não causam mal a seus semelhantes.

## Cura para os Mortos Superior

**Exigências:** Trevas 1, Cura para os Mortos
**Custo:** 1 PM para cada 1d PVs (veja a seguir)
**Duração:** instantânea
**Alcance:** apenas ao toque

Igual à Cura para os Mortos comum, mas restaura 1d PVs para cada 1 PM gasto.

Normalmente esta mágica é conhecida apenas por conjuradores necromantes, ou por Mortos-Vivos poderosos e inteligentes o bastante para aprender esta magia.

## Dádiva de Wynna

**Exigências:** Ar 4, Luz 6, Clericato (Wynna) ou Arcano
**Custo:** 1 PM
**Duração:** permanente
**Alcance:** apenas ao toque

Esta espetacular magia é a versão oposta de Lágrimas de Wynna, dizem os clérigos desta deusa. Toda criatura que for tocada por este feitiço receberá de imediato 1 ponto de Focus. A forma como estes pontos serão gastos fica a cargo do conjurador. Ao ser agraciado com estes poderes mágicos, o alvo pode desenvolvê-los de forma normal, através da prática, treinamentos especiais, artifícios mágicos ou acordos com seres poderosos. Criaturas que já possuam poderes arcanos não podem ser alvos deste feitiço.

Acredita-se que o mestre Talude e Gwen Haggenfar, sumo-sacerdotisa da deusa da magia, sejam os únicos seres em toda Arton capazes de invocar a Dádiva de Wynna. Eles só fariam isto com permissão da própria Wynna, e apenas se o alvo cumpriu alguma missão importante para a ordem da magia ou, de alguma forma, caiu nas graças da deusa.

## Dente de Sszzaas

**Exigências:** Água 2, Trevas 3, Clericato ou Algoz (Sszzaas)
**Custo:** padrão
**Duração:** sustentável
**Alcance:** apenas o conjurador

Com esta magia, o personagem pode conjurar uma adaga curva (jambia) ou retorcida (kris) com lâmina escura, impregnada com um tipo qualquer de veneno definido pelo Mestre. Ela causa um dano de FA+1, mais envenenamento caso o alvo falhe em um teste de R-1 (pode-se usar os mesmos efeitos de envenenamento da magia Ferrões Venenosos). Esta arma não causa penalizações de FA caso o conjurador não possua a Vantagem apropriada para seu uso.

Em geral, o veneno do Dente de Sszzaas pode ser curado normalmente pelos métodos habituais — a magia Cura Mágica ou a Perícia/Especialização adequada.

### Desespero

**Exigências:** Trevas 1, Telepatia, Clericato
**Custo:** 1 PM por criatura
**Duração:** sustentável
**Alcance:** padrão

Desespero é uma versão mais fraca da magia Pânico (veja no Super Manual 3D&T Turbo). O alvo tem direito a um teste de Resistência, e se falhar será tomado por um sentimento de medo. Ele então sofre uma penalidade de -2 em todos os seus testes, incluindo Resistência, Perícias/Especializações e Características.

### Destruir Criatura

**Exigências:** Focus 3 ou mais
**Custo:** padrão
**Duração:** sustentável
**Alcance:** apenas ao toque

Destruir Criatura não é uma magia, mas um conjunto de magias diferentes. Existe a magia Destruir Elfos, destruir Goblinóides, Destruir Dragões, etc. Assim, um mago que conheça a magia Destruir Elfos não necessariamente conhecerá a magia Destruir Halflings.

Quando esta magia é conjurada sobre uma arma qualquer (de longo alcance ou combate corporal) ela torna-se especialmente poderosa contra o tipo de criatura em questão. Sempre que o usuário atacar este tipo de criatura específica a arma receberá um bônus de +3 para determinar sua Força de Ataque. Por exemplo, Destruir Dragões permite que o usuário receba um bônus de FA+3 sempre que combater dragões e criaturas aparentadas (como wyverns e protodracos).

Existe uma versão desta magia para cada membro de Vantagem/Desvantagem Racial (Destruir Elfos, Destruir Anões, Destruir Goblinóides, etc), bem como uma para cada tipo de categoria de monstros (Destruir Dragões, Destruir Gigantes, Destruir Insetos, etc).

### De uma Substância à Outra

**Exigências:** veja descrição
**Custo:** padrão
**Duração:** permanente até ser cancelada
**Alcance:** apenas ao toque

Esta magia, na verdade, trata-se de um grande grupo de magias diferentes com características em comum. Ela permite transformar um tipo qualquer de material ou substância em outro bem distinto. Com Focus 1, o mago poderia fazer estas modificações em um objeto do tamanho de um palmo (um punhado de moedas, um copo, uma pedra...). Com Focus 5, ele poderia tentá-lo em um corpo de tamanho humano.

Como regra geral, toda criatura viva que for alvo de alguma destas magias tem direito a um teste de Resistência para negar seus respectivos efeitos. Como o mago precisa tocar seu alvo, deve ser bem-sucedido em um ataque desarmado (FA=F+H+1d), porém sem causar dano.

Abaixo seguem algumas das formas mais conhecidas desta magia, e os Caminhos necessários para executá-las (outras variações podem existir, com autorização do Mestre):

- **Água/Ácido ou Pó:** Água, Terra e Trevas.
- **Água/Veneno:** Água e Trevas.
- **Carne/Pedra:** Água e Terra.
- **Carne/Cinzas:** Fogo, Água e Trevas.
- **Madeira/Cinzas:** Fogo, Água e Trevas.
- **Metal/Borracha:** Água e Terra.
- **Metal/Madeira:** Água e Terra.
- **Metal/Vidro:** Terra.
- **Osso/Metal:** Terra.
- **Osso/Vidro:** Terra.
- **Pedra/Lama:** Água e Terra.
- **Pedra/Magma:** Fogo e Terra
- **Pedra/Pó:** Terra e Trevas.
- **Sangue/Veneno:** Água e Trevas.

### Detecção do Bem/Mal

**Exigências:** Luz 1, Clericato ou Paladino
**Custo:** padrão
**Duração:** instantânea
**Alcance:** padrão

Esta magia de detecção pode ser usada para localizar o bem ou o mal. Quando é conjurada, a magia avisa, instintivamente, ao clérigo da presença de uma fonte de bem ou mal. A característica "bem ou mal" deve ser julgada pelo Mestre. Em geral, criaturas que possuem ou sejam feitas com magia de Trevas são consideradas malignas (assim, como certos tipos graves de Insanidade), enquanto criaturas que tenham ou sejam feitas com Luz (ou que tenham certos Códigos de Honra) são consideradas boas.

Com Focus maiores é possível ampliar o poder desta magia:

- **Focus 1:** o clérigo pode apenas sentir a presença das fontes de maldade ou bondade dentro do alcance.
- **Focus 2:** o clérigo pode saber quantas são as fontes de bondade ou maldade dentro do alcance.
- **Focus 3:** o clérigo consegue sentir a direção onde se encontra a fonte de bondade ou maldade.

É possível usar a magia especificamente para detectar bondade e maldade, nunca as duas juntas. O clérigo deve decidir quando conjura a magia.

### O Dia Incessante de Etherus

**Exigências:** Terra 9, Luz 7 (Cristais 8)
**Custo:** 7 PMs
**Duração:** permanente até ser cancelada
**Alcance:** padrão

Esta magia foi criada pelo mago Etherus, um dos arcanos mais poderosos da história de Arton, apesar de ser pouco conhecido entre a população.

Com esta magia, todos aqueles dentro de uma área equivalente a um quarteirão viverão infinitamente o mesmo dia. Suas ações, pensamentos, palavras ou sentimentos serão rigorosamente iguais, em todos os sentidos, durante todo o dia. Ao acordarem, as pessoas tornarão a viver tudo novamente. Um teste de R-2 é necessário para não ser afetado por esta magia.

A única forma de se perceber o Dia Incessante de Etherus após a sua conjuração é se o personagem com maior Resistência for bem-sucedido em um teste com redutor de -2. Se isto acontecer, ele começará a estranhar a repetição freqüente dos fatos e agirá normalmente. A magia será definitivamente cancelada se todos os presentes na área de efeito forem convencidos de que estão vivendo repetidamente um mesmo dia, ou através de meios mágicos altamente poderosos.

O Dia Incessante de Etherus é uma magia conhecida apenas pelos grandes mestres no assunto (Talude, Vectorius, Gwen Haggenfar...). Se perguntados a respeito, dirão apenas que tal mágica se trata de uma lenda, assim como tantas outras comuns em Arton.

### Distorção Temporal

**Exigências:** Terra 6, Luz 4 (Vácuo 5)
**Custo:** 3 PMs, mais 1 por Focus adicional
**Duração:** instantânea
**Alcance:** padrão

Esta magia é mais uma demonstração do quão é poderosa a escola dos magos temporais. A Distorção Temporal possibilita ao mago avançar ou recuar o tempo de uma área determinada em 1d minutos por nível de Focus utilizado. O espaço afetado é de $3 \times 3 \times 3m^3$, mas ele pode ser ampliado em $1x1x1m^3$ a cada nível adicional de Focus empregado na magia (com Terra 7 e Luz 5, a área da magia seria de $4x4x4m^3$).

Quando a Distorção Temporal é utilizada para regredir o

tempo, todos os efeitos provocados pelas ações dos personagens alvos serão cancelados, já que estas serão revertidas e, em seguida, reiniciadas.

A única maneira de se evitar a magia é se os personagens forem bem-sucedidos em um teste de R-2. Se isto acontecer, a Distorção Temporal deixa de funcionar instantaneamente.

### Domo da Serenidade

**Exigências:** Ar 4, Luz 4, Clericato (Marah)
**Custo:** padrão
**Duração**: permanente até ser cancelada
**Alcance:** apenas ao toque

Esta magia é utilizada na maioria dos locais sagrados dedicados à Marah. Desta forma, qualquer pessoa que entrar nestes locais terá de fazer um teste difícil de Resistência. Se falhar, ela será incapaz de cometer qualquer ato violento, seja através de ações, palavras ou pensamentos.

Todos os templos da paz são encantados com uma versão mais potente do Domo da Serenidade — cujos requisitos necessários equivalem ao dobro da versão comum. Qualquer criatura que entre em algum destes templos não terá a mínima vontade de praticar qualquer violência, sem direito a nenhum teste para resistir. Apenas altos clérigos de Marah e a sumo-sacerdotisa Celine Glanford conhecem esta variante mais poderosa do Domo da Serenidade, e só podem utilizá-la ou ensiná-la a alguém com permissão da deusa.

Em locais assolados pela guerra e pela barbárie, os templos da paz são amplamente procurados como refúgio por fugitivos. Vítimas de alguma forma de violência também buscam abrigo e conforto nestes templos.

### Eclipse

**Exigências:** Trevas 10
**Custo:** 6 PMs
**Duração:** 1 hora
**Alcance:** veja descrição

Dizem que esta magia é uma dádiva da deusa Tenebra para que seus seguidores noturnos possam trapacear Azgher e assim caminhar durante o período diurno sem sofrer danos maiores, mesmo que seja por curtos períodos de tempo.

Com esta magia, o mago é capaz de invocar um eclipse solar. Em uma região com cerca de três quilômetros de raio, o céu se tornará escuro e o sol será coberto por uma força espectral, semelhante a um eclipse solar. Note que o efeito desta magia poderá atrair a atenção de entidades na área afetada.

Esta é um das mais poderosas magias que se tem notícia, e seu uso sempre chama a atenção de qualquer estudioso ou mago (especialmente devotos de Azgher) que esteja na região ou próximo dela.

### A Embriaguez Coletiva de Bakunin

**Exigências:** Trevas 5, Telepatia
**Custo:** 2 PMs por alvo
**Duração:** veja descrição
**Alcance:** padrão

A história do mago Bakunin é uma das lendas mais conhecidas de Petrinya. Este mago da mente não era famoso por seu poder ou imponência, mas por causa de seu estilo único e polêmico de utilizar magias. Quando o fazia, Bakunin sempre estava completamente bêbado. Acreditava-se que, quando alcoolizado, as magias deste ficavam mais poderosas. Não houve ninguém capaz de comprovar este boato tido como estúpido pela maioria dos magos locais, mas é unânime a opinião de que as mágicas de Bakunin eram bem eficientes, mesmo quando este se encontrava em um "estado lastimável".

A Embriaguez Coletiva de Bakunin era a magia mais famosa deste polêmico arcano. Com ela todos aqueles afetados por ela precisam fazer um teste de R-1. Se falharem, ficarão em um estado idêntico ao alcoolismo durante 1d minutos.

Nestas condições, todos os testes dos personagens serão considerados difíceis, além de não poderem se valer da Habilidade no cálculo de FA e FD. É possível aumentar a duração da magia empregando-se três pontos de Focus adicionais ao custo original. Com Focus 11, por exemplo, os alvos ficarão embriagados por 3d minutos.

Apesar de toda fama conquistada (seja esta boa ou ruim), Bakunin teve um fim trágico, melancólico e, por que não dizer, patético. Ele acabou sendo expulso de sua casa por não honrar os seus compromissos financeiros (ele também era conhecido como um dos maiores caloteiros do reino), já que praticamente todo o dinheiro conseguido pelo mago foi gasto com bebidas. Enquanto tomava alguns tragos para esquecer os problemas pessoais, Bakunin acabou perdendo os sentidos por causa do excesso de bebida e, acidentalmente, morreu engasgado com o seu próprio vômito. Realmente, um desfecho sofrível para um mago talentoso, morto por aquela considerada como sua melhor companhia.

### Encantamento contra Putrefação

**Exigências:** Luz ou Trevas 2 (Pó e Corrosão 1)
**Custo:** 1 PM
**Duração:** instantânea
**Alcance:** apenas ao toque

Com este encantamento, o mago pode preservar um corpo morto por tempo indeterminado. O Ponto de Magia fica armazenado no corpo, impedindo a putrefação. Esta magia é muito utilizada para preservar zumbis ou outras criaturas, ou mesmo para preservar um amigo morto enquanto o mago tenta ressuscitá-lo.

### Escrita Mágica

**Exigências:** Focus 2
**Custo:** padrão
**Duração:** instantânea
**Alcance:** apenas ao toque

Permite ao mago escrever uma página (até 250 palavras) utilizando uma escrita mágica, que apenas poderá ser decifrada por magia. Para ser capaz de compreender uma escrita mágica deve-se utilizar a Magia Compreensão.

### Esconjuro de Criaturas

**Exigências:** Focus 2
**Custo:** 1 PM por criatura
**Duração:** instantânea
**Alcance:** 10m por nível de Focus

Esta magia também é uma importante "carta na manga" dos magos invocadores se alguma de suas mágicas de invocação de criaturas falhar. Com ela, é possível banir esta criatura de volta ao seu local de origem.

O funcionamento de Esconjuro de Criaturas é praticamente o mesmo do feitiço Esconjuro de Mortos-Vivos. Todas as criaturas mágicas ou conjuradas magicamente que estiverem dentro do alcance de visão do mago devem fazer um teste de Resistência. Se falharem, serão imediatamente tele-transportadas ao seu local de origem sem sofrer quaisquer danos.

Para cada ponto de Focus investido adicionalmente à magia, impõe à criatura um redutor de -1 aos testes. Por exemplo, um cachorro conjurado magicamente com R1 tem penalidade de -2 em seu teste se o Esconjuro de Criaturas foi realizado com Focus 3. Caso a diferença entre a Resistência e os Focus da magia seja igual ou maior a 4, o

alvo não tem direito a teste algum — a magia funciona automaticamente e a criatura é banida para o lugar de onde veio. Entretanto, se a Resistência da criatura for superior ao valor do Focus da magia, ela estará imune aos efeitos deste feitiço. Algumas entidades mágicas poderosas também não podem ser esconjuradas.

### Escudo da Fé

**Exigências:** Focus 1, Clericato ou Paladino
**Custo:** padrão
**Duração:** sustentável
**Alcance:** padrão

Escudo da Fé é simplesmente uma versão clerical da magia Proteção Mágica.

### Escuridão

**Exigências:** Trevas 3
**Custo:** padrão
**Duração:** sustentável
**Alcance:** padrão

Esta magia cria uma esfera de escuridão no ponto que o mago escolher (dentro do alcance da magia), medindo 6m de raio.

Dentro da área de escuridão é impossível usar qualquer sentido ligado à visão (incluindo Visão Aguçada, Infravisão, Raios-X e Ver o Invisível). Outros sentidos, como Radar, Tato, Faro ou Audição Aguçada funcionam normalmente.

### A Espada dos Justos

**Exigências:** Luz 5, Clericato ou Paladino (Khalmyr)
**Custo:** padrão
**Duração:** sustentável
**Alcance:** apenas o conjurador

Esta magia é vista pelos devotos de Khalmyr como uma prova de devoção e de mérito, pois apenas os servos mais dedicados de uma divindade costumam possuí-la. Com ela, o conjurador faz uma prece ao deus da justiça para que este conceda uma espada larga feita de pura energia mágica.

A Espada dos Justos tem um visual impressionante, muito parecido com o da Rumnam, a espada mágica do próprio Khalmyr. O dano provocado por deste fabuloso item é igual ao de sua versão mundana (FA=F+H+2d+2). Além disto, a Espada dos Justos é também considerada como uma arma Sagrada, capaz de conferir ao usuário FA final +1 ou ao lutar contra criaturas das Trevas e FD+1 para defender-se contra ataques destas criaturas. O conjurador não sofre nenhuma penalização se não possuir a Vantagem adequada para usar esta arma.

Entretanto, a arma também possui uma consciência inteligente, e jamais deixará de cumprir as Obrigações e Restrições impostas por Khalmyr. Se por acaso o conjurador contrariar os desígnios de seu deus ao utilizar a Espada dos Justos, mesmo que não tenha consciência disso, a arma desaparecerá imediatamente. Isto também indicaria uma falta grave cometida pelo clérigo contra sua divindade, e ele deve sofrer as punições cabíveis.

Anões devotos de Khalmyr invocam esta arma sagrada sob a forma de um machado de batalha. Apesar da diferença de formato, as características principais desta magia continuam as mesmas.

### A Espada Vingadora de Glórienn

**Exigências:** Luz 3, Clericato (Glórienn)
**Custo:** padrão
**Duração:** sustentável
**Alcance:** apenas o conjurador

Alguns sábios élficos dizem que esta magia foi utilizada pela primeira vez um ano após a destruição de Lenórienn, a pátria dos elfos, em 1385. Ela teria sido uma bênção de Glórienn aos clérigos remanescentes ao massacre promovido pela Aliança Negra, uma recompensa por suas demonstrações de fé e perseverança em um momento tão trágico na história da civilização élfica.

Contudo, especula-se que a verdadeira razão para a existência desta magia explicita-se um uma palavra: vingança. Seria uma prova do desejo de Glórienn em vingar-se daqueles que massacraram e humilharam os seus filhos, ou seja, os goblinóides. E os instrumentos escolhidos para levar este objetivo adiante seriam os devotos da deusa, com o auxílio desta magia.

A Espada Vingadora de Glórienn é uma fabulosa espada longa mágica feita de luz, cuja aparência é comparável às armas mágicas criadas pelos melhores armeiros élficos. À primeira vista, ela comporta-se como uma espada longa comum. No entanto, ela mostra seu verdadeiro poder quando utilizada contra goblinóides. O dano provocado a estas criaturas é dobrado (a jogada de FA é rolada duas vezes). Quaisquer outros bônus de dano possuídos pelo clérigo na luta contra estas criaturas são cumulativos. O conjurador não sofre nenhuma penalização se não possuir a Vantagem adequada para usar esta arma.

Diz-se que apenas os devotos mais fanáticos e obstinados de Glórienn são agraciados com esta magia. Segundo alguns boatos, estes seguidores precisam se comprometer a eliminar todo e qualquer goblinóide que encontrar, em adição às Obrigações e Restrições habituais. Tais histórias não são confirmadas por Tinllins Redwood, sumo-sacerdote da deusa dos elfos, e ele demonstra irritação quando alguém toca no assunto.

### Estrelas Negras de Tenebra

**Exigências:** Trevas 3, Clericato ou Algoz (Tenebra)
**Custo:** padrão
**Duração:** sustentável
**Alcance:** apenas o conjurador

Esta magia especial permite ao conjurador criar três discos cortantes com 10 cm de diâmetro, cujo formato é semelhante ao de um shuriken. Por este motivo, acredita-se que o primeiro clérigo de Tenebra a utilizar as Estrelas Negras seja de origem tamuraniana, mais especificamente de um clã ninja.

O conjurador recebe um bônus de FA+1 ao usar estas estrelas mágicas. Ele não sofre nenhuma penalização se não possuir a Vantagem adequada para usar estas estrelas.

Caso a criatura alvo seja alguma criatura ligada aos elementos Fogo e/ou Luz, o dano sofrido será dobrado. Após o uso, as estrelas desaparecerão imediatamente.

O conjurador pode criar uma estrela adicional para cada ponto de Focus que empregar a mais nesta magia, até um máximo de seis estrelas (Focus 6). Não é possível exceder este limite.

### Exorcismo

**Exigências:** Luz 8, Clericato
**Custo:** 5 PMs
**Duração:** veja descrição
**Alcance:** um alvo a até 3m do conjurador

Esta magia livra a vítima de qualquer tipo de possessão demoníaca ou sobrenatural. Esta complicada magia leva 10 rodadas para ser realizada (sempre na presença do alvo), e consome 5 PMs. Durante o ritual, o clérigo gera uma força que “arranca” o demônio ou espírito do corpo da vítima.

O espírito pode fazer um teste de Resistência na última rodada de conjuração da magia. Se falhar, será arrancado da vítima. O demônio não pode retornar ao plano da vítima por 5 anos. Há uma chance de 15% de que o clérigo seja a próxima vítima do espírito, decorrido este tempo.

## A Explosão Definitiva de Al-Jahbaah

**Exigências:** Focus 3
**Custo:** 0
**Duração:** instantânea
**Alcance:** apenas o conjurador

Após quase dez anos de estudos árduos, o mago Al-Jahbaah desenvolveu uma magia de área com grande potencial de destruição. Contudo, ele só foi capaz de realizá-la uma vez em toda a sua vida. Os motivos para este fato serão revelados a seguir.

Na verdade, a Explosão Definitiva de Al-Jahbaah possui os mesmos efeitos da magia Explosão (veja o Super Manual 3D&T para mais informações), com algumas diferenças. A principal delas é que o mago não precisa gastar nenhum Ponto de Magia para conjurá-la. E mais, para cada ponto de Focus adicional — até o máximo de 8 — o alcance da explosão aumenta em 10m, e o seu dano, em 1d.

Sim, não há dúvida alguma sobre a grande poder destrutivo desta magia. Entretanto, ela apresenta um pequeno probleminha. Ao conjurá-la, o corpo do próprio mago é destruído. Para ser mais exato, a Explosão Definitiva de Al-Jahbaah é gerada pela liberação de uma grande quantidade de energia mágica, a qual o corpo do mago não consegue suportar. Por isso, ele explode.

Ao término da magia, o corpo do mago, assim como os seus pertences, terão sido desintegrados. Apenas objetos com resistência sobrenatural ou itens mágicos de grande poder teriam condições para resistir ao impacto desta explosão. Um mago destruído desta forma não pode ser ressuscitado — simplesmente pelo fato de não existir um cadáver disponível. Apenas um Desejo poderia trazê-lo de volta à vida.

## Explosão de Fogo de Questor

**Exigências:** Fogo 5
**Custo:** 1 PM para cada 1d de dano + H (veja a seguir)
**Duração:** instantânea
**Alcance:** padrão

Uma versão mais rara e melhorada da Explosão de Fogo (veja a magia no Super Manual 3D&T Turbo). Tem exatamente o mesmo efeito, com a diferença de que o mago pode escolher certa quantidade de pessoas (igual ao Focus) dentro da área afetada; essas pessoas NÃO recebem qualquer dano.

A criação desta magia é atribuída a Questor Silvermoon, um arqueiro/mago da agora em ruínas Shanower. Dizem que ele a teria criado para combates envolvendo muitos aliados. Poucos magos em Arton conhecem esta magia, sendo muito difícil adquiri-la.

## Falar com Plantas

**Exigências:** Terra 1, Telepatia, Clericato (Allihanna ou Megalokk)
**Custo:** 1 PM
**Duração:** sustentável
**Alcance:** apenas ao toque

Funciona da mesma forma que a magia Voz de Allihanna (veja adiante), mas para falar com plantas ou criaturas-planta (como os trolls do pântano, que em Arton são feitos de matéria vegetal).

## Fechadura

**Exigências:** Focus 3
**Custo:** padrão
**Duração:** permanente até ser cancelada
**Alcance:** padrão

Lançada sobre uma porta, fechadura ou cadeado, esta magia cria uma tranca mágica com uma força equivalente ao Focus da magia (no mínimo F3). Se usada dessa maneira a magia também concede mais 3 Pontos de Forja ao objeto contra ataques diretos. A magia também pode ser lançada contra uma armadura, fivela ou qualquer peça de vestuário que tenha dispositivos metálicos de fecho, impedindo o usuário de vestir (ou tirar!) a peça. Caso seja lançada em um objeto usado ou carregado por uma criatura, ela tem direito a um teste de Resistência para evitar o efeito.

Todos os testes da Especialização Arrombamento ou outros quaisquer contra os itens sob efeito de Fechadura são considerados Difíceis.

## A Fecundação de Lena

**Exigências:** Água 6, Luz 6, Clericato (Lena)
**Custo:** veja descrição
**Duração:** permanente
**Alcance:** apenas ao toque

Segundo algumas histórias correntes em Arton, é com esta magia que a deusa Lena fecunda as suas sacerdotisas durante o ritual de ordenação. Esta cerimônia, bem como os seus procedimentos, são segredos muito bem guardados pelas clérigas da vida. Quando questionadas a respeito, elas respondem de forma vaga e evasiva, e procuram sempre mudar o teor da conversa.

Com esta magia, uma fêmea de qualquer espécie viva existente em Arton será fecundada, mesmo que esta seja incapaz de gerar descendentes, seja por fatores congênitos, acidentais ou decorrentes de mutilações. O tempo de gestação do feto seguirá o ritmo normal de cada espécie, sem a mínima chance de ocorrer imprevistos (um parto prematuro, por exemplo).

Ao nascer, a criatura gozará de plena saúde física e mental, sendo impossível o nascimento de seres "imperfeitos", ou seja, que apresentem algum tipo de deficiência congênita. Uma característica importante da Fecundação de Lena é que há 95% de chance das criaturas nascidas por meio desta magia serem do sexo feminino. Além disso, a porcentagem de nascimento de seres em quantidades acima do normal (uma fêmea humana possuir trigêmeos, por exemplo) varia entre 5 e 20%, dependendo da complexidade.

Conta-se que as altas clérigas de Lena foram agraciadas com esta magia pela própria deusa da vida. Contudo, elas só poderiam usá-la mediante a autorização expressa de Lena. Isto seria feito em situações urgentes, como por exemplo em cidades com baixas taxas de natalidade, seja por escassez de fêmeas ou por uma alta incidência de indivíduos idosos. A Fecundação de Lena só pode ser utilizada uma vez por ano, e ao conjurá-la, a clériga perde metade de seus PMs. Ela precisa ser bem-sucedida em um teste de R-1, ou cairá desacordada. Três dias de descanso ininterrupto são suficientes para se recuperar os PMs perdidos com a invocação desta mágica.

## Fome Cadavérica

**Exigências:** Trevas 6, Telepatia
**Custo:** padrão
**Duração:** permanente até ser cancelada
**Alcance:** apenas ao toque

Os infelizes afetados por este macabro feitiço terão suas vidas transformadas em um grande pesadelo. Se as vítimas da Fome Cadavérica falharem em um teste de R-1, eles sofrerão um tipo de Dependência característica dos mortos-vivos — alimentar-se de sangue, carne fresca ou putrefata, energia vital etc —, bem como todos os defeitos provocados por esta desvantagem caso a fome não seja saciada. A espécie exata de Dependência será definida pelo Mestre.

Esta magia é popular entre necromantes e clérigos de Tenebra. Druidas, paladinos e personagens com os Códigos de Honra dos Heróis e da Honestidade não podem aprendê-la, nem permitir o seu uso por ninguém.

### A Foice Fulminante de Ragnar

**Exigências:** Trevas 7, Clericato ou Algoz (Ragnar)
**Custo:** padrão
**Duração:** sustentável
**Alcance:** apenas o conjurador

Esta poderosa arma mágica é desejada por todos os clérigos e guerreiros de Ragnar, o deus da morte. Trata-se da conjuração de uma grande foice. A aparência da arma é assustadora, dando a impressão de ser feita de ossos. Além das figuras de caveira entalhadas na arma, alguns de seus detalhes são em cor vermelha (vermelho-sangue, para ser mais exato). Isto simboliza o sangue das vítimas — preferencialmente humanas e semi-humanas — que pereceram aos golpes violentos e certeiros da Foice de Ragnar.

A foice possui sua FA normal (F+H+2d-1), porém com um bônus de +3 no dano. Entretanto, se usada contra humanos, semi-humanos e criaturas ligadas ao elemento Luz, o bônus é aumentado em +1. Se este dano reduzir os PVs da vítima a 0 (zero) e esta obter um resultado 5 ou 6 em seu Teste de Morte, ela deve fazer um teste de Resistência ou o seu corpo será reduzido a cinzas, impossibilitando a ressurreição por meios convencionais.

A Foice de Ragnar possui uma outra habilidade especial. Se o portador conseguir tocar (ou ferir) o alvo com a arma, pode invocar uma palavra de ativação. Caso a vítima falhe em um teste de R+2, ela morrerá instantaneamente — neste caso, o alvo pode ser ressuscitado pelos meios normais. Este poder só pode ser utilizado uma vez por semana.

O conjurador não sofre nenhuma penalização se não possuir a Vantagem adequada para usar esta arma.

### A Fome da Terra

**Exigências**: Terra 6 (Lama ou Vácuo 3)
**Custo:** padrão
**Duração:** sustentável
**Alcance:** padrão

Esta traiçoeira magia pode tornar movediça uma área circular de 3m de diâmetro. A aparência do solo afetado continuará a mesma e as vítimas só perceberão a armadilha quando perceberem os seus corpos afundando lentamente durante seis rodadas, até serem completamente tragados pela terra. A única forma de escapar do solo movediço é com um teste de F-1 bem sucedido. Os redutores aumentam nesta mesma ordem para cada rodada que o personagem permanecer atolado. Se a vítima não conseguir escapar até a sexta rodada, morrerá asfixiado.

A Fome da Terra funciona em praticamente qualquer tipo de terreno, seja este um solo arenoso, pedregoso, revestido com pisos etc. Ela só irá falhar caso o chão seja composto por algum tipo de material sem nenhuma ligação com o elemento Terra.

### Forma Animal

**Exigências:** Água 1, Terra 1, Luz 1
**Custo:** padrão
**Duração:** sustentável
**Alcance:** apenas o conjurador

A Forma Animal permite ao conjurador assumir a forma de um determinado tipo de animal, assim como fazem os sacerdotes de Allihanna. A principal diferença desta magia em relação ao feitiço Transformação é que, no caso do primeiro, apenas o conjurador pode ser alvo da mágica. No segundo caso, apenas outras criaturas podem ser afetadas.

O tipo de animal o qual o mago vai se transformar é proporcional ao nível de Focus utilizado no feitiço. Com os valores mínimos, o conjurador pode se transformar em um inseto, rato, gato ou, no máximo, em um cão doméstico.

A seguir seguem alguns tipos possíveis de animais os quais o mago pode se metamorfosear com o auxílio da Forma Animal:

**Focus 1:** gato, cachorro, animais pequenos em geral.
**Focus 2:** raposa, cabra, ovelha.
**Focus 3:** lobo, javali, leopardo.
**Focus 4**: cavalo, zebra, antílope.
**Focus 5:** camelo, cervo, bovinos domésticos.
**Focus 6:** urso, girafa, grandes bovinos.
**Focus 7:** crocodilo.
**Focus 8:** rinoceronte, elefante.

Como acontece com a magia Transformação, o conjurador será incapaz de falar, usar magias, armas, objetos ou quaisquer habilidades especiais ou vantagens inerentes à sua forma original. Ele só poderá executar ataques típicos da espécie animal na qual está transformado (mordidas, arranhões, cabeçadas, etc). Seus atributos na forma animal serão calculados pelo Mestre (ou com base no Super Manual dos Monstros) e seguirão os padrões para a espécie em questão.

Cada ritual permite a transformação do conjurador em um tipo específico de animal. Ele precisa aprender ou desenvolver outras versões da Forma Animal se quiser metamorfosear-se em outras espécies.

### Forma Bestial

**Exigências:** Água 1, Terra 1, Luz 1
**Custo:** padrão
**Duração:** sustentável
**Alcance:** apenas o conjurador

Esta magia funciona de maneira similar à anterior, mas ela possibilita ao mago transformar-se em um tipo específico de monstro, da mesma forma como fazem os sacerdotes de Megalokk.

Os rituais de transformação mais comuns são aqueles que permitem ao conjurador assumir a forma de monstros mais "vulgares", como kobolds e goblins. Já mágicas capazes de fazer o mago transformar-se em monstros poderosos (dragões, por exemplo) são muito raras, ou mesmo inexistentes.

Abaixo seguem alguns exemplos de monstro nos quais o mago pode se transformar através da Forma Bestial:

**Focus 1:** insetos ou aracnídeos gigantes em geral, kobold, goblin, slark.
**Focus 2:** gnoll, orc.
**Focus 3:** lobo das cavernas, kill'bone, hobgoblin.
**Focus 4:** dragonete, tumarkhân.
**Focus 5:** bugbear, dragoa-caçadora.
**Focus 6:** minotauro, ogre, lursh-lyin.
**Focus 7:** gigante (espécie menor), troll.
**Focus 8:** grifo, wyvern.

Quando estiver em sua forma bestial, o mago só poderá utilizar os ataques e habilidades relativos a cada monstro (consulte o Super Manual dos Monstros). Porém algumas de suas Vantagens ou Desvantagens originais podem manter-

se inalteradas. Caso a espécie de monstro seja inapta para a utilização de determinadas habilidades sobrenaturais (como a magia), o mago não poderá contar com elas enquanto a Forma Bestial permanecer ativa.

Como acontece com a magia anterior, cada ritual possibilita ao mago metamorfosear-se em uma única espécie de monstro. Se ele quiser outras opções de transformação, deverá aprendê-las com magos especializados ou desenvolver tais feitiços por conta e risco próprios.

## Forma Humanóide

**Exigências:** Água 1, Terra 1, Luz 1
**Custo:** padrão
**Duração:** sustentável
**Alcance:** apenas o conjurador

Com esta magia, o conjurador pode assumir a forma de uma determinada espécie humanóide existente em Arton. Através da Forma Humanóide, por exemplo, um mago elfo fugitivo poderia se transformar em um anão para facilitar o seu trânsito pelo Reinado sem correr o risco de sofrer comentários maldosos a respeito de sua raça.

O conjurador pode se transformar em espécies humanóides mais complexas caso invista mais pontos de Focus na conjuração da magia. Cada ritual possibilita a transformação de uma única espécie humanóide (como acontece com as magias Forma Animal e Forma Bestial), o que torna necessário para o mago pesquisar e aprender a respeito de outros rituais se este desejar transformar-se em outras espécies humanóides. Abaixo seguem alguns exemplos possíveis de transmutações:

**Focus 1:** goblin, kobold.
**Focus 2:** genasi (do Fogo), gnoll, humano, orc.
**Focus 3:** genasi (do Ar, da Terra e da Água), halfling, hobgoblin, meio-elfo, meio-orc.
**Focus 4:** anão, centauro, elfo, seres-fada.
**Focus 5:** bugbear, troglodita.
**Focus 6:** minotauro, nagah, ogre.
**Focus 7:** genasi (das Trevas e da Luz), gigante.

Rituais que permitem ao mago transformar-se em humanóides raros e poderosos (meio-dragões, meio-dríades...) são praticamente desconhecidos, e aqueles que os sabem não têm o menor interesse em divulgá-los.

## Frustração de Wynna

**Exigências:** Ar 6, Luz 6 (Relâmpago ou Pó e Corrosão 6)
**Custo:** 6 PMs
**Duração:** permanente até ser cancelada
**Alcance:** apenas ao toque

O nome deste feitiço é bastante curioso. Alguns seguidores de Wynna contam que sua deusa fica contrariada toda vez em que esta magia é utilizada, devido ao fato desta última restringir a liberdade de prática das artes arcanas nos locais encantados.

A Frustração de Wynna só pode ser empregada em aposentos. Enquanto um determinado local estiver sobre o efeito desta magia, o poder mágico de quaisquer criaturas ou itens será reduzido pela metade. Magias com Focus 1 terão falha automática, e seres com apenas 1 ponto de Focus nos Caminhos não poderão lançar magias.

## Furtividade de Hyninn

**Exigências:** Trevas ou Luz 1 (Vapor 1)
**Custo:** 1 PM
**Duração:** sustentável
**Alcance:** apenas ao toque

Esta magia concede um bônus de H+2 em testes de Furtividade para o conjurador ou seu aliado, facilitando que consiga mover-se escondido e em silêncio. Além disso, caso o alvo não tenha a Especialização Furtividade, mesmo assim ele pode realizar testes para Tarefas Difíceis.

## Idioma Universal

**Exigências:** Ar 5, Clericato (Tanna-Toh ou Valkaria) ou alguma Especialização de Idiomas
**Custo:** padrão
**Duração:** sustentável
**Alcance:** apenas o conjurador

O Idioma Universal permite ao lançador comunicar-se com qualquer membro pertencente a qualquer civilização do continente, seja esta bárbara ou avançada, seja esta humana, semi-humana ou humanóide. A comunicação entre os interlocutores será perfeita, a menos que a outra parte possua alguma limitação intelectual (a Desvantagem Inculto, por exemplo).

O Idioma Universal é uma magia conhecida apenas por altos clérigos de Tanna-Toh e Valkaria, que é ensinada somente a discípulos especiais, cuja fidelidade e bons serviços à religião são comprovados.

## Ilusão-Bomba

**Exigências:** Fogo 1, Terra 1, Luz 1
**Custo:** padrão
**Duração:** sustentável
**Alcance:** padrão

Esta variante da magia Ilusão é de origem recente. Ela foi desenvolvida por ilusionistas interessados em criar magias úteis em combates, embora magos com um senso negro de humor também a apreciem muito.

Com a Ilusão-Bomba é possível criar imagens sólidas de forma semelhante à magia Ilusão Avançada. Contudo, caso elas sejam atingidas por qualquer impacto (seja por meio de armas, magias etc), explodirão imediatamente, causando a todos os que estiverem próximos FA=1d pontos de dano para cada dois níveis de Focus utilizados, até um máximo de 5d. Os atingidos devem fazer um teste de Habilidade para reduzir este dano à metade.

O mago, se desejar, pode empregar Focus no caminho do Ar para que as cópias ilusórias emitam sons e odores. Estes acréscimos, entretanto, não são obrigatórios para o uso da magia.

## Impulso

**Exigências:** Focus 1, Telepatia
**Custo:** padrão
**Duração:** sustentável
**Alcance:** padrão

Quando esta magia é conjurada sobre uma criatura, o alvo enche-se de coragem para fazer coisas que normalmente não faria – como se declarar a alguém, dizer algumas verdades a um superior, desafiar alguém mais forte...

A magia oferece um bônus de +2 em Iniciativa e todos os testes que envolvam carisma e empatia. Por outro lado, qualquer teste que envolva prudência e concentração sofrerá uma penalidade de -3.

## Invisibilidade Superior

**Exigências:** Luz 1, Invisibilidade
**Custo:** 2 PMs
**Duração:** sustentável
**Alcance:** padrão

Igual a Invisibilidade, mas mais eficiente, porque permite ter os mesmos efeitos com metade do Focus normalmente exigido (ou metade dos PMs necessários), arredondado para cima. Então, basta Focus 2 para tornar invisível uma criatura do tamanho de um homem, em movimento. Esta magia rara é cobiçada por magos que desejam proteger a si mesmos e seus companheiros durante incursões perigosas.

### Invisibilidade Suprema

**Exigências:** Luz 1, Invisibilidade OU Invisibilidade Superior

**Custo:** 4 PMs

**Duração:** sustentável

**Alcance:** padrão

Esta magia funciona da mesma forma que a magia Invisibilidade (com as mesmas limitações de Focus e tamanho da criatura). Entretanto, diferente da Invisibilidade normal, um alvo de uma Invisibilidade Maior PODE atacar outras criaturas sem cancelar os efeitos da magia. Entretanto, se a qualquer momento o alvo sofrer mais de 1 ponto de dano, a invisibilidade é cancelada.

### Invocação do Elemental Superior

**Exigências:** Focus 5, Invocação do Elemental

**Custo:** padrão

**Duração:** sustentável

**Alcance:** padrão

Idêntica à Invocação do Elemental, mas mais eficiente. Cada ponto de Focus (ou cada PM gasto) vale 1 ponto para Características. Então, se você tem Focus 5 (ou gastou 5 PMs), tem 5 pontos para distribuir entre suas Características (nenhuma delas pode exceder 5).

### Invocação do Elemental Supremo

**Exigências:** Focus 5, Invocação do Elemental Superior

**Custo:** padrão

**Duração:** sustentável

**Alcance:** padrão

Esta magia permite a conjuração dos maiores e mais furiosos elementais. Apenas magos muito confiantes ousam lançá-la, uma vez que o monstro primeiro precisa ser vencido antes de obedecer a seu mestre.

Funciona de forma idêntica à Invocação do Elemental, mas cada 2 pontos de Focus (ou cada 2 PMs gastos) valem 3 pontos para Características. Então, se você usou Focus 6 (ou gastou 6 PMs), tem 9 pontos para distribuir entre suas Características (nenhuma delas pode exceder 5).

### Invocação de Gosmas

**Exigências:** Água 1, Terra 1, Trevas 1

**Custo:** padrão

**Duração:** sustentável

**Alcance:** padrão

Esta magia permite ao mago invocar 1d gosmas de um tipo equivalente ao nível de Focus utilizado.

• **Focus 1 - Limo Verde:** F0, H0, R2, A0, PdF0; Arma Viva, Invulnerabilidade (ataques baseados em Força e PdF não-mágicos), Vulnerabilidade (calor/fogo, frio/gelo, e magias de cura  e armas mágicas). Esta criatura não pode se mover, mas age sempre de forma conjunta e devora carne, madeira e metal com uma velocidade espantosa. A vítima precisa fazer um teste de Resistência quando for atacado por um grupo de limos verdes. Se falhar, seu corpo será tomado pelas criaturas e sofrerá 1 ponto de dano por rodada (que não pode ser absorvido pela FD). Seu equipamento de madeira e/ou metal sofre a perda de 1 Ponto de Forja a cada dois turnos nesse estado. Novos testes estarão submetidos a um redutor cumulativo de -1. Se a vítima for morta por estas gosmas, ela se transformará em um outro limo verde em 2d rodadas.

• **Focus 2 - Geléia Ocre:** F2, H0, R4, A0, PdF0; Arma Viva, Armadura Extra (eletricidade — quando afetada por um ataque desta natureza, a geléia ocre divide-se em 1d+1 criaturas menores, cujos PVs são divididos igualmente (arredondados para cima) entre elas. O ataque básico desta criatura consiste em envolver a vítima e infligir-lhe dano através de uma secreção corrosiva capaz de dissolver carne e madeira. A secreção causa FA=2d pontos de dano por rodada no alvo, a menos que ele tenha sucesso em um teste de Força ou Habilidade para tentar livrar-se da geléia ocre. Itens de madeira sofrem a perda de 1 Ponto de Forja a cada três ataques da Geléia Ocre.

• **Focus 3 - Limo Cinzento:** F1, H0, R3, A0, PdF0; Arma Viva, Invulnerabilidade (calor/fogo e frio/gelo mágicos ou não), Vulnerabilidade (dano baseado em Força e eletricidade). Esta criatura ataca dando um "bote" em seus inimigos, causando-lhes FA=3d pontos de dano. O ataque de um limo cinzento degenera metais facilmente (itens de metal sofrem a perda de 1 Ponto de Forja a cada duas rodadas se o ataque do Limo Cinzento for bem sucedido).

• **Focus 4 - Limo de Cristal:** F2, H0, R2, A0, PdF0; Arma Viva, Invulnerabilidade (água/químico, calor/fogo), Vulnerabilidade (dano mágico baseado em PdF, eletricidade). Ataques com armas de corpo-a-corpo (inclusive mágicas) causam apenas 1 ponto de dano a estas criaturas (se ultrapassarem sua FD). Toda arma que tocar o corpo de um limo de cristal deve ser bem-sucedida em um teste de Resistência (use o valor de R do portador da arma), ou perderá 1 Ponto de Forja — no caso de armas mágicas, ela perderá 1 ponto de seu bônus mágico (antes de começar a perder Pontos de Forja em caso de novos ataques).

O limo de cristal, assim como o limo cinzento, ataca as suas vítimas com um "bote". Se funcionar, sua FA é de 2d+2. E mais, caso o alvo falhe em um Resistência, este será paralisado por 1d rodadas, ou até a criatura devorar-lhe completamente. As investidas desta criatura não corroem metal, mas provocam grandes estragos em madeira, tecido e carne.

• **Focus 5 - Cubo Gelatinoso:** F1, H0, R3, A0, PdF0; Arma Viva, Invulnerabilidade (eletricidade, Pânico, Sono, Paralisia e Transformação).  Geralmente um cubo gelatinoso não ataca, ele permanece imóvel em meio ao túnel e espera suas vítimas virem em sua direção para engolfá-los. Uma vítima engolfada recebe 1d de dano por rodada devido aos ácidos que o compõem. A vítima também deve obter sucesso em um teste de Resistência ou ficarão imobilizadas durante 3d rodadas; passado esse tempo devem realizar outro teste. A única forma de livrar-se é derrotando o monstro.

Um cubo gelatinoso pode atacar com um pseudópode (F+H+1d) que além de causar dano ainda pode paralisar a vítima (como descrito anteriormente). Se preferir o monstro pode apenas mover-se sobre a vítima para tentar engolfá-la. Neste caso o alvo tem direito a um teste de Esquiva para evitar.

• **Focus 6 - Geléia Vampírica:** F1, H2, R2, A1, PdF0; Arma Viva, Invisibilidade (apenas em cavernas, masmorras e ambientes similares). A geléia vampírica não possui nenhuma defesa especial contra ataques específicos. Em compensação, ela é capaz de paralisar uma criatura por 12 horas com o seu ataque, se esta falhar em um teste de Resistência. Após paralisar a vítima, esta gosma irá sugar-lhe o sangue até a última gota. Em uma criatura de tamanho humano, este processo dura uma hora. Uma criatura paralisada pode tentar novos testes nas rodadas seguintes para tentar se libertar, mas a cada duas rodadas, será imposto um redutor cumulativo de R-1.

• **Focus 7 - Limo-Zumbi:** F1, H0-1, R2, A0, PdF0; Arma Viva, Invulnerabilidade (tudo, exceto calor/fogo, frio/gelo e projéteis mágicos). O limo-zumbi possui uma aparência frágil e um ataque básico fraco — apenas FA=F+1d3 de dano. Contudo, sua principal habilidade é hospedar-se em corpos vivos ou mortos de outras criaturas, preferencialmente aquelas de tamanho humano. Assim, os atributos físicos do limo serão idênticos aos do corpo hospedeiro. Criaturas vivas que forem vítimas desta gosmas precisam ter sucesso em um teste de Resistência para evitarem ser controladas. Para cada limo adicional,

acrescente um redutor de -1 aos testes — é comum que os limos-zumbis se unam para dominar uma vítima quando esta se mostra muito relutante.

Estas criaturas também sofrerão dano caso o hospedeiro seja atacado.

• **Focus 8 - Pudim Negro:** F2, H0, R5, A1, PdF0; Arma Viva, Armadura Extra (eletricidade), Invulnerabilidade (frio/gelo), Vulnerabilidade (calor/fogo e ataques mágicos baseados em PdF). Ataques elétricos ou feitos com armas que possuem dano baseado em Força dividem a criatura em outras partes idênticas.

Apenas projéteis mágicos e ataques baseados em calor/fogo são eficientes contra os pudins negros.

O corpo destas criaturas é altamente corrosivo, assim como a maioria das gosmas apresentadas aqui. Para cada dois ataques bem sucedidos do pudim negro contra o mesmo alvo, os itens metálicos desse último sofrem a perda de 1 Ponto de Forja. Uma armadura completa, por exemplo, seria pulverizada em poucas rodadas caso entre em contato com um pudim negro.

Um pudim negro ataca com FA=F+3d, sem outros efeitos adicionais.

• **Focus 9 - Geléia Mostarda:** F2, H1, R5, A1, PdF0; Arma Viva, Armadura Extra (frio/gelo), Invisibilidade, Resistência à Magia, Vulnerabilidade (armas mágicas), Invulnerabilidade (eletricidade). A geléia mostarda é a gosma mais forte conhecida. Além de possuir uma inteligência mediana, ela possui Invisibilidade (válida apenas em cavernas, masmorras e outros ambientes subterrâneos). Com um teste difícil de Habilidade (H+1 se o personagem tiver Faro Aguçado), pode-se notar um leve odor azedo. Este sinal indica a presença de uma geléia mostarda nas proximidades.

Além de seu ataque básico de FA=F+H+3d, a geléia mostarda é capaz de emitir uma névoa de vapor venenoso com volume de $3x3x3m^3$. Aqueles que estiverem dentro da área de efeito devem ter sucesso em um teste de Resistência ou terão seu movimento reduzido à metade. Todos os testes baseados em Habilidade das vítimas da névoa serão considerados difíceis. Os efeitos desta letargia duram duas rodadas.

Como acontece com outras mágicas deste tipo, as gosmas aparecem imediatamente no local indicado pelo mago, sem a necessidade que elas existam nas proximidades. As criaturas não obedecerão ordens, e atacarão quaisquer alvos ao seu alcance — inclusive aliados do mago, mas nunca o próprio. Quando os oponentes forem derrotados, as gosmas irão atacar o mago que as conjurou.

A magia termina caso não haja mais criaturas por perto. Neste caso, as gosmas retornarão ao seu local de origem. Nota-se que esta magia pode ser extremamente perigosa para o grupo de aventureiros caso seja conjurada sem alguns cuidados preliminares — ficar bem longe do local onde elas irão surgir, por exemplo.

## A Lança Purificadora de Azgher

**Exigências:** Luz 4, Clericato ou Paladino (Azgher)
**Custo:** padrão
**Duração:** sustentável
**Alcance:** apenas o conjurador

Esta magia só está acessível aos devotos mais dedicados do deus-sol. Com ela, o clérigo ou paladino é capaz de conjurar uma lança. A lança apresenta um visual incrível, com vários entalhes e inscrições gravadas, além de ser tão reluzente quanto o ouro da Pirâmide do Sol.

A Lança Purificadora de Azgher causa dano igual ao de sua versão comum (FA=F+H+1d+2). Entretanto, esta magnífica arma mostra seu real poder contra mortos-vivos e criaturas das trevas — que, diga-se de passagem, são seres protegidos pela deusa Tenebra, inimiga mortal do deus-sol. Como a Espada dos Justos, a Lança de Azgher é uma arma Sagrada. Ela confere ao seu portador um bônus de FA final +1 ao lutar contra criaturas das Trevas e FD+1 para defender-se contra ataques destas criaturas. O conjurador não sofre nenhuma penalização se não possuir a Vantagem adequada para usar esta arma.

Além destes poderes especiais, a Lança Purificadora de Azgher é capaz de curar maldições com um simples toque, assim como a mágica Cura de Maldição. Esta habilidade só pode ser utilizada uma vez por semana.

## Maldição das Trevas

**Exigências:** Trevas 5 a 7
**Custo:** 5 a 15 PMs
**Duração:** permanente
**Alcance:** ilimitado

Esta magia poderosa e terrível é usada apenas em casos extremos. Invocada pelas criaturas mais maléficas, a magia impõe sobre a vítima uma Maldição escolhida pelo conjurador.

O poder da Maldição depende do Focus do conjurador:

• Trevas 5 para uma Maldição ínfima (0 pontos).
• Trevas 6 para uma Maldição suave (-1 ponto).
• Trevas 7 para uma Maldição grave (-2 pontos).

A vítima não tem direito a um teste de Resistência. A Maldição pode ser escolhida livremente, sempre com a aprovação do Mestre. O conjurador também pode, com esta magia, infligir sobre a vítima qualquer Desvantagem de mesma pontuação, à sua escolha (Má Fama, Monstruoso, Insano e Inculto seriam opções clássicas).

A Maldição pode ser removida de maneiras normais (como Cura de Maldição). A magia também pode ser cancelada pelo próprio conjurador livremente, quando ele desejar, mas sem que ele recupere seus PMs perdidos.

Esta magia é empregada como tática de último recurso por conjuradores malignos encurralados, quando estão perto da derrota: eles podem tentar barganhar pela própria vida, ou simplesmente morrer com a satisfação de ter amaldiçoado seu inimigo. Um vilão também pode rogar uma Maldição contra qualquer pessoa que desejar, em qualquer lugar, por crueldade ou forma de chantagem.

### Manipulação de Resultados

**Exigências:** Ar 2, Telepatia ou Lábia
**Custo:** padrão
**Duração:** instantânea
**Alcance:** padrão

Esta é uma magia bem simples, mas muito desejada por magos trapaceiros. Ela é utilizada para alterar qualquer resultado em um jogo de acordo com os desejos do mago. Por exemplo, em um jogo de dados, se o mago invocar a magia e determinar que o resultado da jogada será 6, isto se cumprirá. Apenas meios mágicos (como Detecção de Magia) podem identificar este tipo de trapaça.

Esta magia também funciona para sugerir magicamente a uma pessoa caso ela esteja em dúvida e precisa tomar uma decisão por meio de escolhas (Hmm... qual destes sujeitos devo matar primeiro?). O alvo tem direito a um teste de R+1 para negar os efeitos desta magia.

A Manipulação de Resultados não precisa ser utilizada necessariamente em jogos, mas em qualquer situação que envolva escolhas aleatórias.

### Manto da Obscuridade

**Exigências:** Trevas 1
**Custo:** padrão
**Duração:** sustentável
**Alcance:** padrão

O Manto da Obscuridade possui a valiosa função de ocultar as características mágicas de criaturas ou objetos, bem como o local onde estes se encontram. Isto dificulta ou mesmo impede o uso de magias de detecção e localização. Por exemplo, se um mago qualquer deseja utilizar Detecção de Magia em uma adaga mágica protegida pelo Manto da Obscuridade, ele deve ter sucesso em uma disputa entre a sua Resistência e a Resistência do mago adversário (o criador do manto) para conseguir a informação.

A diferença de níveis de Focus entre o mago "ocultador" e o mago "detector" impõe bônus ou penalidades no teste de Resistência mencionado acima. Exemplo: se o mago "detector" citado no exemplo anterior utilizar Detecção de Magia com Focus 3 na adaga mágica envolvida por um Manto da Obscuridade invocado com Focus 5, ele terá um redutor de -2 no teste necessário para executar a detecção com sucesso. Se a diferença entre os Focus de ambos os magos for superior a 5 pontos, a tentativa de detecção decorrerá em sucesso automático ou falha automática, dependendo do caso.

### Mãos de Fogo

**Exigências:** Fogo 1
**Custo:** padrão
**Duração:** sustentável (veja abaixo)
**Alcance:** apenas o conjurador

Esta magia faz com que as mãos do mago fiquem flamejantes como tochas. Funciona exatamente como a magia Aumento de Dano com Fogo. A diferença é que o mago pode a qualquer momento arremessar as chamas em suas mãos, reproduzindo os efeitos da magia Ataque Mágico com Fogo – sem precisar conjurar uma nova magia para isso, nem consumir mais PMs. Uma vez que as Mãos de Fogo sejam arremessadas, a magia se dissipa (sua duração passa a ser instantânea).

### Marca do Ladrão

**Exigências**: Luz 4, Clericato (veja descrição)
**Custo:** padrão
**Duração:** instantânea
**Alcance:** padrão

Esta magia é bastante comum entre clérigos de tendência ordeira, em especial os devotos de Azgher, Khalmyr, Marah, Tanna-Toh, Tauron, Thyatis e Lin-Wu. A Marca do Ladrão permite descobrir se o alvo furtou algum objeto em um intervalo de três dias. Caso isto se confirme, o gatuno é envolvido por uma aura púrpura intensa e chamativa. O alvo tem direito a um teste de Resistência se quiser evitar o constrangimento de ser tachado como ladrão e, conseqüentemente, a desconfiança das outras pessoas (especialmente das autoridades, clérigos e paladinos).

### A Marcha da Batalha

**Exigências:** Ar 1, Luz ou Trevas 1, Artes
**Custo:** padrão
**Duração:** sustentável
**Alcance:** padrão

Esta magia é utilizada principalmente por bardos, pois sua invocação exige a habilidade de cantar e tocar algum instrumento musical (ou seja, a Perícia Artes ou Especializações próprias).

Através de uma música vibrante, muito exaustiva para o bardo, esta magia enche de entusiasmo todos os seus aliados, oferecendo um bônus de +1 até +5 (conforme o Focus ou gasto de PMs) em sua FA e FD enquanto durar a magia. Ao contrário de outras magias que auxiliam aliados, A Marcha da Batalha afeta todas as pessoas escolhidas dentro do alcance, sem custo adicional em PMs.

### O Martelo Vigoroso de Tauron

**Exigências:** Fogo 3, Terra 3, Clericato (Tauron)
**Custo:** padrão
**Duração:** sustentável
**Alcance:** apenas o conjurador

O Martelo Vigoroso de Tauron é uma dádiva do deus da coragem apenas aos seus devotos mais dedicados e determinados. Esta magia permite ao clérigo criar uma arma de contusão pesada, geralmente um martelo de guerra. A arma criada provoca seu dano normal (FA=F+H+2d-2), porém com um bônus de +3. Além disso, a vítima precisa ter sucesso em um teste de Resistência ou ficará atordoada por 1d rodadas. Neste estado, todos os seus testes serão considerados difíceis, além de ser incapaz se valer de sua Habilidade no cálculo da FA e FD ou até mesmo de lançar magias.

### A Melodia Insuportável de Koroa-san

**Exigências:** Ar 1, Trevas 1
**Custo:** padrão
**Duração:** sustentável
**Alcance:** padrão

Esta magia, na verdade, surgiu por acidente. O clérigo Antoninus Koroakovis (vulgo Koroa-san) queria desenvolver uma melodia mágica capaz de fascinar todos que a ouvirem. Entretanto, tudo que ele conseguiu foi criar um som tão agradável quanto o de um violino desafinado tocado por um principiante.

Para executar a Melodia Insuportável, o conjurador precisa de um instrumento musical (não é necessário saber tocá-lo, mas apenas possuí-lo). Esta magia é capaz de impedir ou cancelar os efeitos da magia Silêncio na área afetada, tanto em pessoas quanto no ambiente. Entretanto, todas as pessoas dentro da área de efeito (exceto o conjurador) precisam ter sucesso em um teste de Resistência para não ficarem surdas por 1d rodadas.

Koroakovis foi proibido pela prefeitura de Grindell a utilizar esta magia nos limites da cidade. O clérigo de Enfaadus não conseguiu entender até hoje a razão para tal proibição. "Acho que isto é fruto da ação de invejosos que se incomodam com o meu talento para a música", imagina.

### Os Membros Extras de Tenbukuyan

**Exigências:** Água 5, Terra 5 (Lama 5)
**Custo:** padrão
**Duração:** sustentável
**Alcance:** apenas o conjurador

Esta poderosa e bizarra magia foi criada por Tenbukuyan, um wu-jen tamuraniano especialista em artes marciais e magias de combate. O feitiço imita com perfeição os efeitos da vantagem Membros Extras (consulte o Super Manual 3D&T). O mago poderia criar mais um par de braços ou pernas para aumentar suas chances de golpear os adversários e proteger-se dos ataques destes.

Desconfia-se que apenas os magos wu-jen mais experientes conhecem os Membros Extras de Tenbukuyan. Eles só aceitariam ensiná-la a alguém caso o candidato conquiste a confiança do mago (algo bem difícil) e aceite submeter-se ao estilo de vida naturalista e exótico do wu-jen pelo tempo que este determinar. O candidato pode ser obrigado também a cumprir os mesmos tabus os quais o wu-jen segue durante o período estabelecido.

### Modelar a Carne

**Exigências:** Água 1
**Custo:** padrão
**Duração:** permanente até ser cancelada
**Alcance:** apenas ao toque

Esta magia é freqüentemente utilizada pelos médicos arcanos em tratamentos mais complexos. Modelar a Carne permite ao mago modificar a forma de uma quantidade de carne humana proporcional ao valor do Focus. Com Focus 3, o mago poderia alterar a mão ou o pé de uma pessoa, por exemplo.

Modelar a Carne é uma magia essencial para a implantação de qualquer prótese em um alvo. Caso o feitiço não seja empregado, é possível que a prótese não se encaixe corretamente ou, talvez, provoque algum tipo de mal ao paciente (infecções, rejeição da prótese pelo organismo do paciente, males provocados pela massa excessiva da prótese etc).

Se o alvo não desejar ser afetado por desta magia, o mago precisa fazer um ataque desarmado bem sucedido (F+H+1d — porém sem causar dano) para tocá-lo. O alvo ainda pode evitar os efeitos de Modelar a Carne se tiver sucesso em um teste de Resistência.

### Modelar Madeira

**Exigências:** Água 2
**Custo:** padrão
**Duração:** permanente até ser cancelada
**Alcance:** padrão

Esta magia permite ao mago modificar a forma de um objeto qualquer de madeira, ou mesmo fazê-lo se contorcer, dobrar-se ou, se possível, quebrar-se. Com Focus 2, o mago poderia aplicar um destes efeitos um objeto do tamanho de um cajado, enquanto que com Focus 6 ele poderia fazer o mesmo em uma árvore de médio porte.

Modelar Madeira também pode ser empregada para desfazer os efeitos descritos acima, fazendo o objeto de madeira recuperar suas características originais. Cancelamento de Magia também é eficiente neste caso.

### Moldar Terra

**Exigências:** Terra 4 (Magma 2)
**Custo:** padrão
**Duração:** instantânea ou permanente
**Alcance:** padrão

Esta Magia permite ao mago ter certo controle sobre as pedras, rochas e terra em geral. Com ela, o mago pode transformar pedra em lama, ou lama em pedra. Pedras mágicas nunca são afetadas.

Moldar Terra permite abrir uma passagem através de uma parede rochosa, de até 3 metros de profundidade. Então, se não houver outra passagem dentro destes três metros, a passagem aberta não levará a lugar algum. A Magia também pode ser utilizada no solo, abaixo de um inimigo, para dificultar seu movimento. A vítima têm direito a um teste de Habilidade, caso contrário fica presa na lama formada e sofre redutor de H-1. Note que a profundidade máxima é de 3 metros; então se houver outra passagem a 3m de profundidade, a vítima irá cair em um buraco.

O inverso também pode ser feito: a Magia também pode converter uma certa quantidade de lama (o equivalente a 3 metros de profundidade em um raio de 1,5 metros) em pedra rochosa.

Moldar Terra também pode ser usada de muitas outras formas, das quais apenas a imaginação do Mestre e do Jogador podem impor limites. Deve-se tomar cuidado ao utilizar esta Magia, pois ela pode desestabilizar a estrutura de uma ou caverna. Construções e rochas bem trabalhadas (como blocos de alvenaria) não podem ser moldados.

### Mostrar Veneno

**Exigências:** Água 2 (Veneno 1)
**Custo:** 1 PM
**Duração:** instantânea
**Alcance:** padrão

Com esta magia, o mago á capaz de saber se uma substância (líquida, sólida ou gasosa) é ou não venenosa. Caso a substância em questão for venenosa, esta emanará um brilho púrpura. Esta magia permite identificar tanto substâncias venenosas comuns quanto mágicas.

### Movimentação Livre

**Exigências:** Água 2, Luz 3, Clericato ou Paladino
**Custo:** padrão
**Duração:** sustentável
**Alcance:** apenas ao toque

O alvo desta magia torna-se capaz de movimentar-se livremente mesmo quando esta sob efeito de alguma magia ou efeito de Paralisia ou similar. Ele também pode mover-se de forma normal em ambientes estranhos, como debaixo d'água (mas a magia não permite que o personagem "respire" debaixo d'água). Ataques com Força não sofrem nenhuma penalidade, mas os com PdF são afetados com uma penalidade de -2.

### A Muralha Prismática

**Exigências:** Focus 3 ou mais nos seis Caminhos Elementais
**Custo:** padrão
**Duração:** sustentável
**Alcance:** padrão

Quando A Muralha Prismática é conjurada ela cria uma muralha vertical opaca de cores brilhantes que protege contra todas as formas de ataque. A muralha brilha com cinco cores, cada uma com poder e propósito distintos.

Qualquer criatura com R3 ou menos que olhar para a muralha deve fazer um teste de Resistência ou sofre os efeitos da magia Cegueira. Fora isso, é possível se aproximar da muralha normalmente. Caso alguém tente atravessá-la sofrerá todos os seus efeitos. Cada cor tem um efeito de proteção, um efeito de ataque e uma magia capaz de anular seus efeitos:

**Vermelho** – Invulnerabilidade a PdF – Ataque Mágico com Fogo – anulada por Inferno de Gelo.

**Amarelo** – impede Petrificação e venenos – Ataque Mágico de Eletricidade – anulada por Raio Desintegrador.

**Verde** – imunidade a sopro de dragão – Ferrões Venenosos – anulada por Proteção Mágica.

**Azul** – Armadura Mental – Petrificação – anulada por Lança Infalível de Talude.

**Violeta** – Invulnerabilidade a Magia e Armas Mágicas – A Loucura de Atavus – anulada por Cancelamento de Magia.

Assim, se um personagem tenta passar pela muralha sofrerá os efeitos de Ataque Mágico com Fogo, Ataque Mágico com Eletricidade, Ferrões Venenosos, Petrificação e A Loucura de Atavus. Os Ataques Mágicos são realizados com Focus igual ao Focus do mago em Foco (para o Ataque Mágico de Fogo) e Luz (para o Ataque Mágico de Eletricidade).

Se alguém lançar a magia Cancelamento de Magia sobre a Muralha Prismática, poderá bloquear a cor violeta, e com isso a muralha não causará mais A Loucura de Atavus e não terá Invulnerabilidade a Magia e Armas Mágicas. A única forma de anular totalmente uma Muralha Prismática é com as magias Inferno de Gelo, Raio Desintegrador, Proteção Mágica, A Lança Infalível de Talude e Cancelamento de Magia. Conforme estas magias forem sendo conjuradas na Muralha, uma de suas cores desaparece.

Um Cancelamento de Magia não pode cancelar totalmente A Muralha Prismática, independente do Focus (ou dos PMs) do mago "cancelador".

A Muralha Prismática tem 1,2m de largura por 60cm de altura para cada ponto de Focus do mago em seu Caminho mais baixo.

## O Olho Vigilante de Azgher

**Exigências:** Luz 6, Clericato (Azgher)
**Custo:** padrão
**Duração:** sustentável
**Alcance:** padrão

Esta magia é empregada pelos sacerdotes de Azgher como uma defesa auxiliar em seus templos, protegendo-os da ação de saqueadores e intrusos em geral. O Olho Vigilante de Azgher é uma espécie de "versão miniatura" do próprio deus — uma esfera luminosa com 30cm de diâmetro, envolvida por uma coroa de luz intensa, quase avermelhada.

Ao conjurar a magia, o clérigo precisa definir que tipo de pessoas ou criaturas devem ser consideradas "invasoras" — em geral, apenas os clérigos e guerreiros de Azgher não o são. Todo o invasor que estiver a uma distância igual ou inferior a 10m do Olho Vigilante será recebido com um raio luminoso (semelhante ao raio laser dos cenários mais modernos), capaz de atacar com FA=3d de dano por Luz. Uma Esquiva bem sucedida reduz o dano à metade. A esfera luminosa é capaz de fazer até três disparos por rodada, em todas as direções, mas sempre em alvos diferentes.

O Olho Vigilante de Azgher possui H0, A1, 30 Pontos de Vida, A1, Invulnerabilidade contra ataques de Luz e Elétrico, Armadura Extra contra Calor/Fogo e Frio/Gelo, Vulnerabilidade contra ataques de Trevas.

## Olhos de Médico

**Exigências:** Água 3, Diagnose
**Custo:** 2 PMs
**Duração:** instantânea
**Alcance:** apenas ao toque

Esta magia simples permite ao mago descobrir doenças em uma pessoa. Para isto, basta ao mago tocar a pessoa, e as partes infectadas por alguma doença ou mal ficam imediatamente arroxeadas, permitindo ao mago identificar (com um teste fácil de Diagnose) que tipo de doença está afetando a pessoa em questão.

## Paralisar o Tempo

**Exigências:** Terra 10, Luz 8 (Cristais, Gelo ou Vácuo 9)
**Custo:** 8 PMs
**Duração:** 1d rodadas
**Alcance:** padrão

Esta é a magia mais cobiçada pelos magos temporais e por muitos outros. Ela permite congelar o tempo em um espaço com volume $3\times3\times3m^3$, por 1d rodadas. Para cada quatro pontos de Focus empregados na magia, tanto o tempo de duração quanto a área afetada aumentam em progressão aritmética. Com Terra 14 e Luz 12, por exemplo, uma área de $9\times9\times9m^3$ ficaria congelada por 3d rodadas. Tudo o que estiver na área efeito ficará paralisado, inclusive o próprio conjurador. Um teste bem sucedido de R-2 pode evitar que o alvo fique completamente paralisado por esta magia.

Se o mago acrescentar Ar 3 aos Focus originais da magia e gastar mais 2 PMs, ele será capaz de entrar livremente no espaço afetado por Paralisar o Tempo sem, contudo, ser vítima do próprio feitiço.

Conta-se que magos extremamente poderosos são capazes de utilizar esta magia com duração sustentável, o que permitiria a este congelar o tempo em uma área determinada e mantê-la assim por quanto tempo quiser. Entretanto, esta afirmação não pôde ser confirmada porque nenhum mago disse se é capaz ou não de utilizar esta magia.

## Permuta de Corpos

**Exigências:** Ar 7, Luz 7
**Custo:** padrão
**Duração:** permanente até ser cancelada
**Alcance:** apenas ao toque

Se por acaso alguma pessoa conhecida sua agir de uma maneira diferente do habitual, é provável que ela tenha sido alvo desta raríssima magia. Quando o mago toca um alvo qualquer, sua alma simplesmente é transferida para o corpo da vítima, e vice-versa. Ela pode tentar negar este efeito com um teste de R-2.

Quando possui um corpo, o mago não tem acesso a nenhuma de suas Vantagens e Desvantagens físicas (Aceleração, Modelo Especial...), visto que elas pertencem ao corpo original. Entretanto, ele pode tentar utilizar as Vantagens e formas de ataque do corpo hospedeiro (garras, mordidas, golpes com a cauda...), se tomar conhecimento destas e praticá-las por algum tempo. As Desvantagens físicas são automaticamente assumidas pelo mago quando este troca de corpo. Exemplo: se um mago humano "pegar emprestado" o corpo de um ogre, ele assumirá automaticamente seus grandes valores de Força e Resistência, como também as desvantagens Modelo Especial e Aparência Monstruosa.

As Vantagens e Desvantagens mentais continuam disponíveis ao lançador, a menos que estas possuam alguma relação com o corpo. Neste caso, seus efeitos podem ser alterados ou mesmo anulados. Por exemplo, um mago pode utilizar seus poderes mágicos normalmente, mesmo fora de seu corpo original. Contudo, retomando o

exemplo acima, como os ogres são inaptos a utilizarem magia arcana, o mago sofrerá redutores em seus Focus quando tentar utilizar alguma habilidade mágica.

A Permuta de Corpos pode ser anulada com Cancelamento de Magia ou Desejo, ou quando o mago assim quiser.

## Portal para o Saber

**Exigências:** Focus 3 em pelo menos dois Caminhos
**Custo:** 2 PMs
**Duração:** instantânea
**Alcance:** padrão

Esta magia é apenas uma versão mais simples da magia Teleportação Planar. Quando é conjurada, seus alvos são imediatamente teleportados à entrada da Academia Arcana. A magia não permite teleportar-se para nenhum outro lugar. Em todos os demais sentidos, funciona como uma Teleportação Planar.

Esta magia é comumente ensinada (ou fornecida na forma de pergaminho) a alunos que tenham dificuldade em chegar na Academia através de seus portais fixos, ou a aventureiros que estejam realizando missões à Academia.

## Potencializar Magia

**Exigências:** Focus 3
**Custo:** padrão
**Duração:** 1 hora
**Alcance:** padrão

Esta é a versão revertida da Aura Anti-Magia. Trata-se de uma aura de cor vermelha que envolve o receptor, cujo efeito imediato é aumentar os poderes mágicos deste. Para cada três níveis de Focus do lançador, as magias do alvo ganham um bônus de +1 em seus Focus.

Caso a pessoa visada não queira receber o feitiço, ela tem direito a fazer um teste de Resistência para evitá-lo.

Como acontece com sua versão oposta, Potencializar Magia também traz uma conseqüência adversa. Enquanto a aura durar, toda magia que afetar o mago terá seus efeitos ampliados em 1d para cada três níveis de Focus empregados pelo lançador, o que inclui a duração do feitiço, dano, bônus ou penalidades, valor de PVs curados etc. Somado a isto, o personagem sofre um redutor de -1 em seus testes de Resistência contra magia para cada três níveis de Focus utilizados em Potencializar Magia. Exemplo: Um guerreiro é alvo de um Potencializar Magia conjurado com Focus 9. Enquanto a aura durar, todas as magias feitas nele terão suas durações ampliadas em 3d rodadas. Mágicas ofensivas ganharão um bônus de 3d em seus danos, e mágicas de cura restaurarão 3d PVs a mais, entre outras conseqüências determinadas pelo Mestre. Em adição a estes efeitos, o guerreiro também sofre um redutor de -3 em seus testes de Resistência contra magia.

## Presente de Tenebra

**Exigências:** Água 5, Trevas 5, Terra 5
**Custo:** 5 PMs
**Duração:** permanente até ser cancelada
**Alcance:** apenas ao toque

Para a maioria das pessoas, esta magia é uma maldição terrível. Entretanto, para os devotos de Tenebra, ela se trata de uma dádiva concedida por sua deusa aos seres humanos. Apesar das opiniões conflitantes referentes a este feitiço, todos reconhecem o quanto ele é poderoso.

O Presente de Tenebra é a magia necessária para transformar um ser humano em um tipo qualquer de licantropo à escolha do mago (lobisomem, homem-rato...). Caso o alvo seja tocado pelo conjurador, ele precisa ser bem-sucedido em um teste de R-2 para evitar contrair a "bênção". Caso contrário, ele ganhará a Vantagem Licantropo, com todas as suas características (veja o Super Manual 3D&T ou o Super Manual dos Monstros para mais detalhes).

Apenas humanos, elfos (inclusive elfos-negros) e meio-elfos podem contrair a licantropia. Se o alvo do Presente de Tenebra pertencer a alguma raça semi-humana (meio-orcs, anões, halflings...), ele morrerá caso falhe no teste de Resistência.

Membros de outras raças humanóides (goblinóides, minotauros, ogres...) ou de quaisquer outras espécies vivas são imunes a esta maldição.

A magia Cura de Maldição elimina plenamente os efeitos do Presente de Tenebra.

## Presságio

**Exigências:** Água 1, Luz 1
**Custo:** padrão
**Duração:** instantânea
**Alcance:** apenas o conjurador

Esta é uma magia básica de adivinhação. Invocando o Presságio, o conjurador pode ter uma idéia simples sobre um fato que irá ocorrer em um período de 24 horas. As informações recebidas pelo mago serão difusas mas, com alguma concentração, ele poderá chegar a um dado mais preciso, expresso em poucas palavras ("bom presságio", "mau presságio"...) ou a uma frase articulada na forma de um enigma ou charada.

Quando o Presságio é invocado, o Mestre deve rolar 1d em segredo. Se o número for par, a informação recebida pelo mago estará correta. Do contrário, ele fará uma previsão equivocada.

Com o dobro de pontos de Focus (Água 2, Luz 2), as previsões feitas a partir do Presságio são mais eficientes e abrangem um período de tempo maior (48 horas). Neste caso, a informação recebida será expressa em uma frase simples — o que assegura uma maior precisão ao fato futuro — ou sob a forma de um enigma maior e mais detalhado. O Mestre deve fazer a jogada de dados também nesta versão.

## Profanar

**Exigências:** Trevas 2, Clericato ou Paladino (Algoz)
**Custo:** 1 PM
**Duração:** sustentável
**Alcance:** padrão

O conjurador consegue imbuir energia negativa em uma área (de acordo com o alcance). Magias de Controle ou Esconjuro de Mortos-Vivos sofrem uma penalidade de -2 em seu Focus. Além disso, todos os mortos-vivos dentro da área recebem um bônus de +1 em todos os seus testes (ataque, defesa, testes de Resistência, etc). Mortos-vivos que sejam criados ou invocados deste desta área recebem um bônus de R+1 apenas para determinar seus PVs e PMs.

Se a área onde a magia foi conjurada tiver um altar ou outro símbolo de sua divindade (geralmente Tenebra ou Ragnar) os efeitos são duplicados (-4 em Focus para Controle e Esconjuro de Mortos-Vivos, +2 em todos os testes para mortos-vivos e R+2 para determinar PVs e PMs).

## Proteção Contra Magia

**Exigências:** Focus 2
**Custo:** padrão
**Duração:** sustentável
**Alcance:** padrão

Muito similar à Proteção Contra o Elemento, mas oferece proteção contra ataques mágicos, feitos com magia ou armas mágicas. Com Focus 2 (em qualquer Caminho) o mago é capaz de criar uma barreira mágica que reduz em 1 o Focus de qualquer magia lançada contra ele. Cada ponto de Focus a cima de 2 aumenta a resistência em +1. Então, um mago com Focus 4 consegue reduzir o Focus de uma magia lançada contra ele em 3 pontos.

### Proteção Draconiana

**Exigências:** Focus 3

**Custo:** 1 PM por rodada

**Duração:** sustentável

**Alcance:** apenas o conjurador

Esta magia confere ao mago uma pele escamosa semelhante à de um dragão ligado ao Focus empregado na magia (surgirão escamas de dragão vermelho no caso do conjurador usar Fogo 3). A nova pele leva uma rodada para rasgar a pele original do mago e aparecer (este é um processo dolorido (e que deixa cicatrizes), que causa ao mago 1 ponto de dano que não pode ser absorvido pela FD). A pele permite ignorar 10 pontos de dano por rodada, e permanece pelo tempo que o mago conseguir sustentar a magia.

### Proteção Mágica Superior

**Exigências:** Focus 1, Proteção Mágica

**Custo:** padrão

**Duração:** sustentável

**Alcance:** padrão

Esta é uma versão mais eficaz de Proteção Mágica; cada ponto de Focus em sua invocação oferece A+2 para o alvo, em vez de +1.

### Proteção Superior Contra a Tormenta

**Exigências:** Luz 2, Água 1, Fogo 2, Trevas 3, Proteção Contra a Tormenta

**Custo:** 2 PMs por pessoa

**Duração:** sustentável

**Alcance:** padrão

Esta magia é uma descoberta recente, um aprimoramento da versão original. Seu custo em energia é mais elevado, mas não existe nenhuma chance de falha.

### O Pulo do Gato

**Exigências:** Ar 3, Luz 3

**Custo:** padrão

**Duração:** sustentável

**Alcance:** apenas ao toque

A autoria desta magia é atribuída a Shanx, um dos primeiros magos bestiais de que se tem notícia. Conta-se que ele poderia simular perfeitamente a agilidade de um felino, sendo capaz de realizar grandes saltos ou aterrissar de pé se caísse de determinadas alturas. Este é exatamente o efeito do Pulo do Gato. O alvo tocado ganha a Vantagem Aceleração. A magia também permite ao receptor, ao cair de uma altura equivalente a 10 vezes o seu tamanho, fazer um teste de Habilidade para tentar aterrissar em pé, sem sofrer nenhum dano. É claro, caso o personagem falhe no teste, sofrerá dano normal pela queda.

### Rancor de Liriel

**Exigências:** Água 4, Terra 4 (Cinzas, Pó e Corrosão ou Lama 4)

**Custo:** 2 PMs por alvo

**Duração:** permanente até ser cancelada

**Alcance:** apenas ao toque

A origem desta magia faz parte de uma história muito triste. Segundo ela, uma feiticeira chamada Liriel apaixonou-se pelo príncipe Felder, vindo do pequeno reino de Hamnara, em Lamnor. Para infelicidade da maga, este mesmo príncipe apaixonou-se pela irmã mais nova de Liriel, Alice, cuja doçura e beleza resplandecentes encantaram de imediato o jovem Felder. Em pouco tempo, os dois começaram a namorar, para desespero e fúria de Liriel.

Para vingar-se de Alice e conquistar de vez o coração do príncipe, Liriel elaborou um plano sinistro. Durante a festa de aniversário de 18 anos da irmã mais nova, a maga colocou uma caixa toda enfeitada entre os presentes da moça. Ao abri-la, Alice sentiu-se muito estranha, fraca. Ao final de tudo, a jovem donzela tornou-se uma idosa de aproximadamente 60 anos. O desespero foi geral, e Liriel divertia-se com tudo à distância.

A feiticeira tentou aproveitar-se dos momentos de fragilidade do príncipe Felder para tentar uma aproximação, mas o jovem não quis ficar na companhia de Liriel, pois achava muito estranho esse sentimento de "solidariedade repentina" vindo de alguém que sempre foi contra o seu romance com Alice. A verdade dos fatos só viria à tona com uma investigação promovida por Felder sobre a maga. Isto culminou na descoberta do laboratório secreto de Liriel, além de vários indícios que apontam-na como responsável pela tragédia ocorrida com Alice.

Ciente da verdade, Felder foi ao encontro de Liriel com o intuito de fazê-la pagar por cometer um crime horrível contra a própria irmã. Quando isto finalmente aconteceu, a maga tentou convencê-lo a fugir com ela para um lugar distante, mas o príncipe demonstrou todo o seu desprezo para com Liriel e toda a sua determinação em derrotá-la.

Durante o combate, a maga matou acidentalmente o seu grande amor com um ataque mágico, o que a deixou completamente transtornada. Conta-se que Liriel suicidou-se por não suportar a dor da perda de seu querido príncipe, por culpa dela própria.

O Rancor de Liriel é uma magia terrível, capaz de envelhecer precocemente as pessoas afetadas. Para cada dois pontos de Focus utilizados, é possível fazer o alvo ficar 1d anos mais velho. Com os requisitos mostrados acima, o mago é capaz de envelhecer suas vítimas em 4d anos. Ele pode evitar os efeitos desta mágica com um teste bem-sucedido de Resistência. As magias Cura de Maldição e Cancelamento de Magia são capazes de reverter os efeitos provocados por esta mágica.

### Recuperação

**Exigências:** Água ou Luz 1

**Custo:** 5 PMs, além de 1d PMs da vítima (veja adiante)

**Duração:** instantânea

**Alcance:** apenas ao toque

Esta é uma das únicas magias de cura que não exige poder divino (Clericato ou Paladino), porque ela utiliza as próprias energias da vítima. Seu custo em energia é elevado, para o mago e para a vítima, mas pode ser a única opção quando não há um conjurador divino por perto.

A magia acelera a capacidade de regeneração da vítima, fazendo com que se recobre de ferimentos mais rapidamente – mas a energia curativa também vem da própria vítima. 1d PMs são usados para restaurar a mesma quantidade de PVs. Cada nova aplicação da magia exige mais 5 PMs do conjurador.

### Recuperação Natural

**Exigências:** Água ou Luz 1

**Custo:** 5 PMs

**Duração:** instantânea

**Alcance:** apenas ao toque

Similar à Recuperação comum, esta magia cura a vítima absorvendo energia das pessoas e criaturas próximas – mas sem feri-las ou causar qualquer perda verdadeira de PMs. Leva mais tempo para agir (a vítima recobra 1 PV por turno), e o conjurador deve se manter concentrado (sem realizar outra ações) durante todo o processo, sendo assim pouco indicada para uso em combate.

A magia funciona normalmente apenas em áreas selvagens ou populosas, onde existam muitas criaturas vivas (plantas, animais, pessoas). Caso seja usada em cemitérios, ruínas, desertos e outros lugares estéreis; os PMs necessários para a cura serão sugados do próprio conjurador.

### Refúgio dos Elfos

**Exigências:** Ar 4, Luz 4, Clericato (Glórienn)
**Custo:** padrão
**Duração:** permanente até ser cancelada
**Alcance:** apenas ao toque

A maioria dos elfos não acredita na existência desta magia, mas ela é confirmada pelo sumo-sacerdote de Glórienn, Tinllins Redwood. Segundo ele, o Refúgio dos Elfos foi uma providência tomada pela deusa para proteger os seus filhos do avanço violento e constante da Aliança Negra. Infelizmente, justamente por conta da ferocidade do ataque feito pelas tropas do general Thwor Ironfist, só foi possível encantar uns poucos locais com a magia para salvar o máximo possível de elfos. A raça élfica, por pouco, não foi varrida da face de Arton e alguns dos indivíduos restantes foram salvos graças ao Refúgio dos Elfos.

Esta magia só pode ser lançada em aposentos. Todo goblinóide que entrar no local encantado pelo Refúgio dos Elfos deve fazer um teste difícil de Resistência. Se falhar, sentirá um grande desconforto e irá embora o mais rápido possível. É muito provável que este goblinóide nunca mais retorne ao local.

De acordo com alguns teólogos, este desconforto provocado aos goblinóides é fruto de uma visão que estes têm ao adentrarem em um aposento encantado com o Refúgio dos Elfos. Ao chegarem lá, as criaturas têm a impressão de estar diante de Glórienn, que exibe a elas uma expressão de profunda tristeza, combinada com um desejo evidente e irrefreável de vingança. A visão é extremamente perturbadora para a maioria dos goblinóides afetados pela magia, que acaba fugindo. Tinllins Redwood não confirma esta análise teológica, mas diz que o fato dos goblinóides sentirem medo da face de Glórienn a partir do Refúgio dos Elfos é apenas o prelúdio de uma lenta, mas iminente vingança a ser despejada pela deusa contra os servos de Ragnar.

### Regressão Mental

**Exigências**: Ar 3, Luz 3, Telepatia ou Hipnose
**Custo:** padrão
**Duração:** sustentável por Focus×5 minutos
**Alcance:** apenas ao toque

Esta magia é utilizada não apenas por magos desejosos em conhecer alguma informação importante relativa ao passado de seu alvo, mas também por arcanos dedicados em utilizar seus poderes para fins terapêuticos.

Com a Regressão Mental, é possível fazer com que a mente do alvo volte ao passado. Assim, ele terá acesso às lembranças da época e se comportará da mesma maneira. Para cada ponto de Focus utilizado, é possível fazer a mente do alvo regredir 1d anos. Este tem direito a um teste de Resistência caso não queira ser afetado pela magia. A duração da Regressão Mental é de cinco minutos por ponto de Focus empregado nela.

Após utilizá-la, o mago fará uma série de perguntas relacionadas à época passada do alvo. Perícias de manipulação são altamente recomendadas para fazê-lo responder a estas questões. Neste momento, o alvo tem direito a um teste de R-2. Se passar, ele não responderá à pergunta.

Conjuradores com habilidades médicas costumam utilizar a Regressão Mental em pacientes vítimas de traumas profundos durante suas vidas. Com a magia, pretende-se recuperar a época precisa na qual este trauma surgiu, para em seguida tentar combatê-lo. Este tratamento não é 100% eficaz, mas trouxe resultados significativos em várias pessoas que o experimentaram. Agora, elas podem dormir com tranqüilidade, sem pesadelos, crises de choro, paranóia e outros efeitos decorrentes de traumas.

### Relâmpago

**Exigências:** Ar 3, Luz 3 (Relâmpago 3)
**Custo:** padrão
**Duração:** instantânea
**Alcance:** padrão

Esta magia famosa, mas rara, permite disparar pelas mãos uma rajada elétrica em forma de relâmpago, que pode ziguezaguear livremente, atingindo até seis alvos escolhidos pelo mago. As vítimas atingidas sofrem um ataque com FA=H+1d+o Focus em Ar e Luz do mago (sempre o menor dos dois), sem direito a absorver com Armadura (ou seja, sua FD será igual a H+dados; a menos que possua Armadura Extra contra Elétrico ou Magia; neste caso, sua FD será normal). As vítimas tem direito a fazer um teste de Resistência para reduzir esse dano à metade.

Qualquer objeto metálico maior que uma armadura (estátua, porta, jaula, âncora...) dentro do alcance atrai para si o relâmpago, impossibilitando o uso da magia.

### Relâmpago em Cadeia

**Exigências:** Ar 4, Luz 4 (Relâmpago 4)
**Custo:** padrão
**Duração:** instantânea
**Alcance:** padrão

Esta rara e perigosa magia permite ao mago lançar sobre a vítima um relâmpago, que ataca imediatamente com FA igual a H+2d+Focus do mago em Ar e Luz (sempre o menor dos dois), e o alvo não tem direito a absorver com Armadura (ou seja, sua FD será igual a H+dados; a menos que possua Armadura Extra contra Elétrico ou Magia; neste caso, sua FD será normal). Um teste de Resistência é permitido para reduzir esse dano à metade.

Após o primeiro ataque, no turno seguinte, o relâmpago irá para na direção da criatura mais próxima e ataca com FA igual a H+2d+Focus do mago em Ar e Luz menos 1. Em seguida partirá para outro alvo, com FA=H+2d+Focus -2. E assim por diante, até atacar com H+1d e dissipar-se no turno seguinte.

O grande risco desta magia é que o mago NÃO controla os alvos seguintes do raio, que pode ser qualquer criatura ao alcance – incluindo o próprio mago! Qualquer objeto metálico maior que uma armadura dentro do alcance atrai para si o relâmpago, impossibilitando o uso da magia.

### O Resplendor de Azgher

**Exigências:** Luz 5 a 8, Clericato (Azgher), Criar Luz
**Custo:** 5 PMs
**Duração:** instantânea
**Alcance:** padrão

Conta-se que esta magia é uma evidência cabal e inequívoca do quanto Azgher, o deus-sol de Arton, gosta de Tenebra, deusa das trevas, da noite e dos mortos-vivos.

O Resplendor de Azgher é uma versão bem mais potente da magia Criar Luz. O clérigo é capaz de emanar um intenso clarão luminoso com 5m de diâmetro para cada nível de Focus empregado na magia — mínimo de 25m. Quem for atingido por este clarão deve fazer um teste de Resistência com redutor de -1 ou ficará cego por 1d rodadas por nível de Focus utilizado pelo clérigo no feitiço — no mínimo 5d rodadas.

Entretanto, o Resplendor de Azgher só manifesta suas plenas características quando utilizado contra mortos-vivos. Quando alguma destas criaturas é afetada pela magia, além de precisar prevenir-se dos efeitos da cegueira (cujo redutor nos testes necessários amplia-se para -2, deve fazer um outro teste de Resistência. Se falhar, sofrerá um ataque de FA=1d por nível de Focus empregado na magia — no mínimo, FA=5d. Se tiverem sucesso, este dano será reduzido à metade. Caso o dano causado seja superior aos PVs do morto-vivo, o corpo dele será desintegrado.

A utilização desta magia provoca muita raiva em clérigos de Tenebra e necromantes. Os primeiros, por serem mortos-vivos, sentem-se intimidados com um feitiço tão perigoso. Os segundos, especialistas em criar mortos-vivos, ficam profundamente irritados ao verem suas criações — estas feitas à custa de muito trabalho, suor e, principalmente, muito dinheiro — serem fulminadas em segundos por uma única magia.

### Restauração da Juventude

**Exigências:** Água 4, Terra 4
**Custo:** 2 PMs por alvo
**Duração:** permanente até ser cancelada
**Alcance:** apenas ao toque

Esta magia foi desenvolvida pelo mago temporal Döemenik Schaubert, um dos arcanos mais conhecidos em sua especialidade. Schaubert destacou-se por sua personalidade inquieta a galanteadora. Seu maior desejo era utilizar a magia temporal para driblar os efeitos do tempo e conservar-se sempre jovem, para assim viver eternamente junto às mulheres, seu maior vício.

Schaubert gastou boa parte de sua vida e de seus recursos financeiros para realizar a sua grande ambição. Quando enfim concluiu suas pesquisas, o mago era um septuagenário. Após cumprir todos os procedimentos, os efeitos do feitiço mostraram-se imediatos: Schaubert começou a rejuvenescer rapidamente, até chegar aos 20 anos de idade.

Feliz com a juventude recuperada, o mago não se atentou a um efeito colateral provocado pela magia: a cada hora passada, Schaubert ficava um ano mais jovem. Ele só percebeu isto enquanto estava se divertindo com uma cortesã. O desespero e as lamentações do mago de nada adiantaram para reverter o processo de rejuvenescimento. A existência de Schaubert extinguiu-se no dia posterior.

Os efeitos da Restauração da Juventude são opostos aos do Rancor de Liriel. O mago, ao empregá-la, pode fazer um alvo ficar 4d anos mais jovem se este falhar em um teste de Resistência. Para cada dois pontos de Focus adicionais, o tempo de rejuvenescimento é ampliado em 1d anos. Se a Restauração da Juventude reduzir a idade da vítima a um valor negativo, ela morrerá.

### Retaliação

**Exigências:** Água 4, Trevas 3 (Veneno 3)
**Custo:** padrão
**Duração:** sustentável
**Alcance:** apenas ao toque

Esta estranha magia foi desenvolvida pelos magos probabilistas com o intuito de atormentar aqueles personagens que dependem de ataques físicos para causar algum dano. Com a Retaliação, toda vez que o alvo causar algum dano físico (por Força ou Poder de Fogo), ele sofrerá imediatamente um dano igual, sem direito a nenhum teste para preveni-lo (nem mesmo FD).

Para ativar a Retaliação, o mago é obrigado a aproximar-se de seu alvo e tocá-lo. O alvo pode evitar os efeitos com um teste de Resistência.

### Retardar Criaturas

**Exigências:** Terra 4 (Pó e Corrosão ou Gelo 2)
**Custo:** 1 PM por alvo
**Duração:** 1d rodadas, mais 1d por Focus adicional
**Alcance:** padrão

Similar aos efeitos de Congelamento Sagrado, todos os alvos afetados por esta magia precisam fazer um teste de Resistência. Se falharem, terão seu movimento reduzido em duas vezes. Suas jogadas de Esquivas e Iniciativa recebem um redutor de -2. Esta magia demonstra grande utilidade em combate, por submeter os adversários a uma situação desvantajosa, e também em situações de fuga. Por isso, tanto magos ligados à guerra ou à atividades criminosas desejam tanto aprendê-la.

### Retribuição

**Exigências:** Água 4, Trevas 3 (Veneno 3)
**Custo:** padrão
**Duração:** sustentável
**Alcance:** apenas o conjurador

Semelhante à Retaliação, mas o próprio mago é o recipiente desta magia. Toda vez que ele sofrer algum dano físico, o atacante recebe imediatamente um dano igual, sem direito a testes de resistência para reduzi-lo e absorções por FD. As únicas formas da vítima sofrer um dano menor ou evitá-lo completamente é se ela possuir Armadura Extra ou Invulnerabilidade contra magia.

O Paladino de Arton possui uma versão bem mais poderosa desta magia (Água 8, Trevas 6) como uma habilidade natural. Qualquer ataque que atingi-lo, seja por magia ou armas, resultará em um contra-ataque fulminante e inevitável. O atacante deve ser bem-sucedido em um teste de R-2 para sofrer "apenas" 20 pontos de dano, ou morrerá instantaneamente. Entretanto, como foi explicado na série de quadrinhos Holy Avenger, a retribuição do Paladino não funciona contra criaturas bondosas. A magia Retribuição em sua forma mais potente também possui um ponto fraco semelhante — existirá sempre algum tipo de ataque ou criatura que será capaz de vencê-la.

Apenas os deuses do Panteão podem lançar a versão absoluta da Retribuição. E dificilmente (só para não dizer nunca) eles vão agraciar algum mortal com este poder extraordinário.

### Revelação de Thyatis

**Exigências:** Luz 8, Clericato (Thyatis)
**Custo:** 4 PMs
**Duração:** instantânea
**Alcance:** apenas o conjurador

Esta raríssima magia só é conhecida pelos clérigos mais importantes da ordem do deus-fênix e pode ser invocada uma vez por ano. O sacerdote, após a conjuração, será acometido por uma visão de algum acontecimento futuro. A previsão se manifestará sempre de forma confusa ou será articulada como um enigma ou alegoria. É impossível para o clérigo saber quando o fato irá ocorrer, mas a única certeza é de que a previsão se confirmará cedo ou tarde.

As únicas pessoas conhecidas que têm o domínio desta magia são o sumo-sacerdote Magoor e o Oráculo de Thyatis — aliás, costuma-se dizer em Triumphus que o Oráculo pode realizar este feitiço à vontade, sem nenhum custo em PMs.

Outro boato acerca desta magia diz que existe uma versão mais poderosa dela, chamada Revelação Plena de Thyatis. Segundo estas histórias, o clérigo poderia ter

informações precisas sobre um acontecimento futuro — tanto o fato em si quanto o momento em que ele ocorrerá. Entretanto, apenas o deus-fênix tem poderes suficientes para prever o futuro com tamanha eficácia. Portanto, é muito provável que histórias sobre mortais capazes de utilizar a Revelação Plena não passem de meros boatos.

### Santuário

**Exigências:** Luz 1, Clericato
**Custo:** 1 PM por criatura, por turno
**Duração:** sustentável
**Alcance:** apenas ao toque

Esta magia invoca uma aura de paz similar àquela que protege os clérigos de Marah. Qualquer pessoa que tente atacar o alvo desta magia deve antes passar em um teste de Resistência. Se falhar, seu ataque será interrompido, e sua ação será perdida. A magia não impede que o alvo seja atacado ou sofra os efeitos de magias ou ataques de área não direcionados a ele. O alvo também não poderá atacar ou a magia será dissipada. Por outro lado, ele pode usar magias que não sejam de ataque e realizar outras ações não agressivas (como se proteger, lançar magias de cura ou invocar uma criatura).

### O Sopro Congelante de Beluhga

**Exigências:** Água 4, Ar 4 (Gelo 4)
**Custo:** padrão
**Duração:** sustentável ou instantânea
**Alcance:** padrão

A criação desta magia é atribuída à Beluhga, o dragão-regente das Montanhas Uivantes. Conta-se que ela encantou o seu covil com uma versão mais potente deste feitiço para mantê-lo seguro contra a ação de invasores cobiçosos pelas riquezas lá contidas. Quem se atrever a entrar em tais lugares e não possuir algum tipo de proteção ou imunidade mágica contra o frio morrerá em instantes.

Com o Sopro Congelante de Beluhga, o mago é capaz de criar uma forte nevasca em uma área circular com 25m de diâmetro. Quem estiver na área de efeito não conseguirá enxergar coisa alguma — para efeitos de jogo, considere que os personagens dentro da nevasca estão cegos, com todas as penalidades inerentes a esta condição. Além disto, eles devem fazer um teste de Resistência para não serem imobilizados por 2d+4 rodadas devido ao frio intenso. Personagens congelados não podem atacar, defender-se ou lançar magias.

Há, contudo, uma segunda utilidade para este feitiço. O mago pode concentrar todo o frio gerado pela mágica na forma de uma grande bola congelante, capaz de atingir todos em uma área de 1m de raio para cada nível de Focus — o raio mínimo, portanto, é de 4m. Quem estiver na área de efeito sofrerá um ataque com FA=4d, mas uma Esquiva teste bem-sucedida reduz esse dano à metade.

### Suavizar/Encorpar Item

**Exigências:** Água 3 ou Terra 3
**Custo:** padrão
**Duração:** sustentável
**Alcance:** apenas ao toque

Esta magia é particularmente útil em grandes campanhas, nas quais os personagens precisam lidar com quilos e quilos de itens diversos (armas, cordas, alimentos...). Com ela, a massa do item tocado é reduzida em 25% para cada três pontos de Focus empregados na magia, até um máximo de 75% (com Focus 9).

A versão oposta a esta magia, chamada de Encorpar Item, faz exatamente o oposto. Ela torna o objeto alvo 25% mais pesado para cada três pontos de Focus utilizados no feitiço. Com Focus 12, por exemplo, um machado de guerra ficaria com o dobro de sua massa original. Não há limites de efeito para Encorpar Item, ao contrário de sua forma oposta.

Suavizar Item é uma magia muito apreciada pelos magos artífices, pois ela é empregada com freqüência na fabricação de armas e armaduras mágicas, tornando-as mais leves e eficazes. Já Encorpar Item tem grande apreço por magos trapaceiros, cujo passatempo favorito é divertir-se com o constrangimento alheio.

### Teia

**Exigências:** Terra 1, Água 1 (Lama 1)
**Custo:** padrão
**Duração:** 1d turnos por Focus
**Alcance:** padrão

Quando esta magia é conjurada ela cria uma teia mágica com 6m de raio. As teias precisam estar presas em dois pontos opostos (teto e chão, duas paredes, árvores, etc), caso contrário elas se emaranham e desaparecem no mesmo turno.

Criaturas presas na teia não podem se mover, e são consideradas Indefesas. Um mago enredado precisa obter sucesso em um teste de Habilidade para ser capaz de conjurar sua magia. Ah sim, lembramos que teia queima com facilidade, e qualquer um que esteja preso em uma teia em chamas sofrerá 1d-2 pontos de dano por turno (sem direito a FD) até que a teia toda queime por completo, ou o personagem consiga se livrar.

Quando a magia é conjurada qualquer personagem dentro da área de efeito pode realizar um teste de Resistência para não ficar preso, mas neste caso não poderá se movimentar (embora não seja considerado Indefeso).

Livrar-se da teia e movimentar-se exige sucesso em um teste de Força. Cada ponto de margem de acerto permite ao personagem se mover 1m. Por exemplo, se um personagem com F3 obtêm 1 no teste de Força, ele poderá se mover 2m. Caso fracasse no teste, o personagem não poderá se mover.

Personagens presos ainda podem atacar, mas sua Força de Ataque é calculada sem a Habilidade (ou seja, geralmente F+dados).

A magia dura 1d turnos para cada ponto de Focus em Terra e Água (considere o menor Focus entre os dois).

### Teleportação da Alma

**Exigências:** Focus 4 em dois Caminhos
**Custo:** 2 PMs
**Duração:** instantânea
**Alcance:** apenas o conjurador

Esta magia possui as mesmas características da magia Teleportação (veja o Super Manual 3D&T para mais detalhes), mas apenas a alma do mago é tele-transportada. Se isto acontecer, seu corpo será imediatamente transformado em pedra.

Na sua forma etérea, o mago só pode ser ferido pelos mesmos meios efetivos contra mortos-vivos etéreos. Entretanto, ele não pode ser esconjurado (afinal, não está morto — apenas sua alma está "fazendo um passeio" sem o corpo). Caso receba um ferimento mortal enquanto está nesta forma, ou o corpo petrificado seja destruído, a alma do mago será imediatamente tele-transportada para algum dos reinos dos deuses. Obviamente, isto significa a morte do mago.

A Teleportação da Alma dura 1d3 horas. Passado este tempo, a alma do mago será imediatamente tele-transportada de volta para dentro do corpo. Após isto, o mago ficará esgotado, e suas Características serão penalizadas em -1 caso não descanse por três horas consecutivas.

### Teleportação Aperfeiçoada da Alma

**Exigências:** Focus 5 em dois Caminhos, Teleportação da Alma
**Custo:** 2 PMs
**Duração:** instantânea
**Alcance:** apenas o conjurador

Esta magia funciona como a anterior, mas ela é tão eficiente quanto a Teleportação Avançada (veja o Super Manual 3D&T para mais detalhes). Além disso, a alma do mago pode permanecer por mais tempo no local desejado. Ela retorna ao corpo após 1d horas. As penalidades decorrentes ao cansaço continuam as mesmas.

### Teleportação Extraplanar da Alma

**Exigências:** Focus 5 em três Caminhos, Teleportação Aperfeiçoada da Alma
**Custo:** 2 PMs
**Duração:** instantânea
**Alcance:** apenas o conjurador

Esta é uma versão mais modesta e limitada da magia Teleportação Planar (veja no Super Manual 3D&T Turbo). Mas mesmo assim é capaz de realizar um efeito impressionante. Com ela, a alma do mago separa-se de seu corpo e viaja para algum outro plano.

Como acontece na Teleportação Planar, um mago só pode viajar para algum plano que conheça. Se tal viagem for a primeira, seu rumo final será decidido aleatoriamente pelo Mestre. A Teleportação Extraplanar da Alma, assim como sua versão mais poderosa, também não é capaz de levar o mago para o centro de um plano, local que costuma ser a morada do deus regente.

Quando a alma do mago separa-se do corpo, este se transforma imediatamente em pedra. Caso a "estátua" sofra algum dano sério, a alma do mago ganhará ficará tangível, ou seja, ele renascerá no plano onde está e se tornará um nativo.

Em sua forma etérea, o mago pode ser percebido pelos nativos do plano e até conversar com eles, mas não pode tocar nada ou ser ferido por armas e golpes comuns. As únicas coisas que poderiam feri-lo são magias, armas mágicas ou qualquer efeito que cause dano em espíritos. Se a alma do mago perder seus PVs, ela será destruída. Seus resíduos servirão para criar outras almas que ainda vão nascer.

O mago pode ficar até 1d horas no plano. Caso este tempo se esgote, sua alma será imediatamente tele-transportada de volta para o corpo. Após isto, o mago ficará exausto, e suas Características serão penalizadas em -1 caso não descanse por três horas consecutivas.

### Tempestade Explosiva

**Exigências:** Fogo 9 (Magma ou Cinzas 4)
**Custo:** padrão
**Duração:** sustentável
**Alcance:** padrão

Esta é a mais poderosa magia do Fogo conhecida. Quando lançada, um ou mais alvos são atingidos por até 2d esferas de luz aniquiladora, cada uma com o poder destrutivo de FA=10d que ignora a Armadura do alvo. Cada alvo só pode ser atingido por uma única esfera.

Devido a seu altíssimo custo em energia mágica, poucos magos conseguem lançar a Tempestade Explosiva.

### Toque da Aniquilação

**Exigências:** Trevas 4, Clericato (Keenn, Ragnar, Tenebra ou Sszzaas)
**Custo:** padrão
**Duração:** instantânea
**Alcance:** apenas ao toque

Certamente, esta magia é tão detestada pelos clérigos de boa índole quanto cobiçada pelos sacerdotes malignos. O Toque da Aniquilação é a versão oposta da Cura Total, e somente é conhecida por altos clérigos de deuses como Ragnar/Leen, Tenebra e Sszzaas, e dificilmente eles a ensinariam a qualquer pessoa sem que esta faça ao clérigo alguma proposta interessante (pactos macabros, atos de vingança contra inimigos do sacerdote ou qualquer coisa que a mente perversa do clérigo possa imaginar).

Ao ser atingida pelo Toque da Aniquilação, o personagem deve fazer um teste de Resistência. Se tiver sucesso, sofrerá os mesmos efeitos da magia Desmaio.

Contudo, se falhar, seus Pontos de Vida serão reduzidos a zero (adotando automaticamente o estado Inconsciente no Teste de Morte). Se o alvo já estiver com 0 ou menos PVs, ele deverá fazer o teste com redutor de -2. Se falhar, morrerá automaticamente. Vale lembrar que, da mesma forma que a Cura Total, o Toque da Aniquilação não pode ser usado duas vezes em um mesmo alvo durante um prazo de 24 horas.

Esta magia não funciona contra criaturas não-vivas, como mortos-vivos, construtos e outras.

### Toque Doloroso

**Exigências:** Trevas 1, Clericato (Keenn, Ragnar, Sszzaas ou Tenebra)

**Custo:** 2 PMs para cada 1d PVs (veja descrição)

**Duração:** instantânea

**Alcance:** apenas ao toque

Esta magia tem o efeito oposto à Cura Mágica, pois ela é capaz de provocar 1d pontos de dano em seus alvos quando tocadas pelo clérigo. O alvo não tem direito a nenhum teste para evitar o dano, mas ele pode desviar da tentativa do clérigo em tocá-lo. O Toque Doloroso é inútil se usado contra criaturas que não estejam vivas de fato (mortos-vivos, construtos etc).

Apenas clérigos malignos conhecem esta versão distorcida da Cura Mágica. Druidas, paladinos ou personagens com o Códigos de Honra dos Heróis devem coibir o seu uso por parte de seus companheiros, pois consideram isto como um ato detestável e intolerável.

### Toque da Ferrugem

**Exigências:** Terra 2, Clericato

**Custo:** padrão

**Duração:** permanente

**Alcance:** apenas ao toque

Qualquer item de ferro, ou com ligas de ferro, que o clérigo tocar fica enferrujado instantaneamente. O tamanho do objeto a ser enferrujado depende do Focus em Terra. Cada ponto de Focus, sendo o mínimo Focus 2 (ou 2 PMs) afeta um objeto equivalente a um círculo de 2m (ou seja, com Focus 2 já é possível afetar armas e armaduras, os principais alvos desta magia).

Se usado contra criaturas feitas de metal a magia causa automaticamente 1d pontos de dano para cada ponto de Focus que o clérigo possua, ignorando a Armadura no cálculo de sua FD (lembrando que ele ainda deve tocar seu alvo).

Se for usada em combate contra criaturas não metálicas, esta magia pode enferrujar armas e armaduras metálicas.

Se o ataque acertar, a arma ou armadura estará danificada, perdendo 1 Ponto de Forja. Estes pontos apenas podem ser restaurados se a arma for consertada ou trocada. Um teste da Especialização Armeiro (de Máquinas) restaura os pontos (um teste para cada ponto perdido, sendo que cada teste consome uma hora; em caso de falha, o mesmo personagem não pode realizar um novo teste). Um armeiro ou ferreiro pode consertar os itens ao custo de 1dx10+ 50 peças de cobre para cada ponto restaurado.

Importante salientar que itens mágicos geralmente não são afetados por esta magia. Apenas clérigos com Focus 5 ou mais em Terra podem afetar itens mágicos.

### Toque Profano

**Exigências:** Trevas 1, Paladino (Algoz)

**Custo:** 3 PMs

**Duração:** instantânea

**Alcance:** apenas ao toque

Esta é a versão deturpada do poder de cura dos paladinos, conhecido apenas por clérigos ligados à divindades malignas. Através dele, o clérigo pode causar no alvo uma quantidade de dano igual aos seus pontos de vida atuais. A vítima não tem direito a testes de resistência para evitar o dano. Esta magia só pode ser utilizada uma vez por dia, e não funciona contra mortos-vivos e criaturas que não estejam vivas.

### Transferência de Memória

**Exigências:** Luz 8, Trevas 8, Telepatia

**Custo:** padrão

**Duração:** permanente

**Alcance:** apenas ao toque

Esta é a magia utilizada pelos clérigos de Tanna-Toh quando algum de seus companheiros morre. Por ela, toda a memória e conhecimentos do morto são transferidos para o artefato Helladarion, sumo-sacerdote da deusa do conhecimento.

A Transferência de Memória também serve para roubar memória e conhecimentos de pessoas vivas. Se o mago conseguir tocar o seu alvo, este têm direito a um teste de Resistência -2. Se falhar, ele sofrerá os mesmos efeitos da magia Vazio, com a diferença que todas as suas lembranças serão transferidas para quem o conjurador desejar (geralmente ele próprio). Para recuperar suas memórias perdidas, a vítima deve seguir os procedimentos mencionados na descrição da magia Vazio (veja o Super Manual 3D&T). Se a magia Desejo for utilizada para isso, as lembranças roubadas retornam imediatamente ao dono, e o ladrão as perde automaticamente.

Esta é uma magia muito poderosa e rara, conhecida por altos clérigos de Tanna-Toh, que prudentemente não a divulgam para qualquer um. Infelizmente, alguns magos e clérigos sem escrúpulos e com grandes poderes também têm conhecimento desta magia, e eles também não têm a mínima vontade de ensiná-la a ninguém.

### Travar Item

**Exigências:** Terra 3

**Custo:** padrão

**Duração:** permanente até ser cancelada

**Alcance:** apenas ao toque

Esta magia é muito procurada por magos preocupados com a segurança de seus itens, principalmente daqueles com algum valor mágico. Com Travar Item, qualquer pessoa que tente usar o item alvo terá uma desagradável surpresa. No caso de armas e armaduras mágicas, estes objetos ficarão insuportavelmente pesados para aqueles que tentarem utilizá-los (triplique o peso do item). Pergaminhos mágicos jamais poderão ser dobrados, livros tornar-se-ão impossíveis de serem abertos, as tampas de frascos ou garrafas não sairão do lugar, por maior que seja o esforço

ou a força de quem tentar abri-los. Quaisquer habilidades especiais destes objetos também estarão indisponíveis.

Apenas o mago lançador poderá utilizar normalmente o objeto alvo, desde que recite uma certa palavra mágica de ativação, geralmente simples. Este é o principal inconveniente de Travar Item. Caso o mago se esqueça da bendita palavra mágica, ele também será incapaz de utilizar o objeto. Existe uma versão mais eficaz desta magia. Acrescentando Luz 2 às exigências da magia, o mago não precisará recitar nenhuma palavra mágica idiota pa ra utilizar um objeto encantado com Travar Item.

## Vínculo Maldito

**Exigências:** Ar 6, Terra 6, Trevas 6
**Custo:** padrão
**Duração:** permanente até ser cancelada
**Alcance:** padrão

Através do Vínculo Maldito, a vida de uma pessoa estará ligada à de outra pessoa. Caso uma delas morra, a outra terá o mesmo destino. A única maneira conhecida de evitar este vínculo é com um teste bem-sucedido de R-2.

Inexplicavelmente, a mágica Cancelamento de Magia é ineficaz para quebrar o Vínculo Maldito. Qualquer tentativa de se cancelar este encantamento mostrar-se-á inútil (não se sabe se a magia Desejo tem algum efeito sobre este feitiço). Conta-se que os membros do Grupo do Mal, os assassinos mais temidos de Arton, foram amaldiçoados por um mago maligno para o qual trabalhavam. Ele o teria feito após um gesto de traição dos criminosos, que culminou na morte do mago.

## Virtude

**Exigências:** Luz 1, Clericato ou Paladino
**Custo:** padrão
**Duração:** sustentável
**Alcance:** apenas ao toque

Invocando os poderes divinos, o alvo desta magia recebe um bônus de R+1, mas apenas para determinar seus Pontos de Vida. Estes PVs bônus desaparecem assim que a magia é cancelada.

## Visão do Assassino

**Exigências:** Luz ou Trevas 8
**Custo:** 4 PMs
**Duração:** instantânea
**Alcance:** apenas o conjurador

Tocando os ferimentos de uma pessoa ou cadáver, o mago é capaz de perceber uma imagem mental da criatura que o atacou. Se a vítima não viu o atacante, o mago também não o verá. Esta magia não funciona se uma criatura sobrenatural (como mortos-vivos imateriais ou seres invisíveis) causou o ferimento.

## Voz de Allihanna

**Exigências:** Ar 4, Clericato (Allihanna) ou Doma
**Custo:** Padrão
**Duração**: sustentável
**Alcance:** apenas o conjurador

A Voz de Allihanna simula perfeitamente o Poder Concedido básico dos clérigos da natureza. Através desta magia, o conjurador pode conversar livremente com qualquer tipo de animal. Os únicos problemas que podem ocorrer durante esta comunicação vão depender da inteligência do animal.

O clérigo pode tentar utilizar esta magia para estabelecer contato com "monstros naturais", como grifos e dinossauros. Contudo, as chances de sucesso desta tentativa são bem menores (entre 25 e 30%). A magia Voz de Megalokk é mais eficiente neste caso.

## Voz de Megalokk

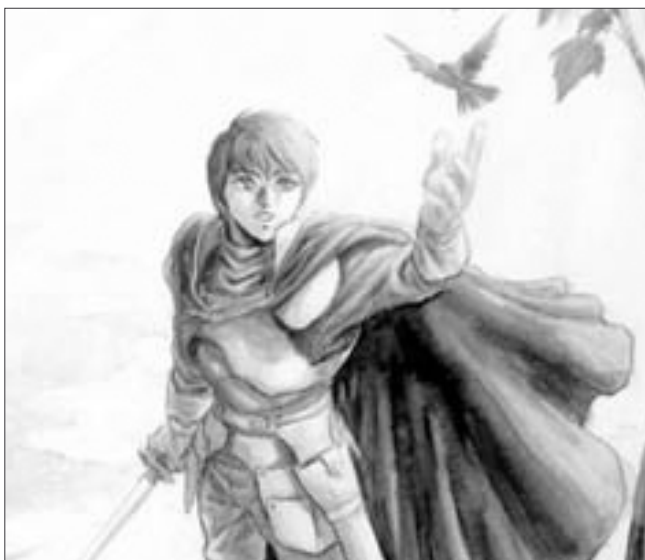
**Exigências:** Ar 4, Clericato (Megalokk) ou Doma
**Custo:** padrão
**Duração:** sustentável
**Alcance:** apenas o conjurador

Com o auxílio da voz de Megalokk, o clérigo pode se comunicar com qualquer espécie de monstro inteligente, assim como fazem os sacerdotes do deus dos monstros. Contudo, a compreensão nem sempre será completa, pois isto vai depender exclusivamente da inteligência do monstro com o qual o mago pretende estabelecer contato.

O clérigo pode utilizar a voz de Megalokk para tentar se comunicar com animais. Contudo, a eficiência da magia será bastante reduzida se empregada desta forma (entre 25 e 30%). O feitiço Voz de Allihanna é o mais indicado neste caso.

## Voz do Mar

**Exigências:** Ar 4, Clericato (Allihanna ou Oceano) ou Doma
**Custo:** padrão
**Duração:** sustentável
**Alcance:** apenas o conjurador

Esta magia imita perfeitamente um dos Poderes Concedidos dos clérigos do Grande Oceano. A Voz do Mar permite ao clérigo conversar com quaisquer tipos de criaturas marinhas, sejam animais, humanóides ou monstros, não importando se estão dentro ou fora da água. Nem sempre a compreensão do interlocutor será incompleta. Isto vai depender da inteligência deste.

## Zona da Verdade

**Exigências:** Ar 1, Luz 1, Telepatia, Clericato
**Custo:** padrão
**Duração:** sustentável
**Alcance:** padrão

Todas as criaturas dentro da área de alcance desta magia não podem mentir de forma deliberada ou intencional, a menos que passem em um teste de Resistência (com penalidade igual ao Focus do clérigo em Ar e Luz – use o menor deles). É permitido um teste para cada afirmação da criatura. As criaturas afetadas sabem que a magia esta fazendo efeito, e por isso podem optar por não falar. Personagens com a Perícia Manipulação (ou Especialização Lábia) podem fazer um Teste Difícil para tentar “ocultar” a verdade.

Esta magia é muito utilizada por clérigos de Khalmyr, especialmente em seus tribunais por todo o Reinado.

**Itens mágicos são peças místicas com poder mágico considerável. Podem ser encontrados ou comprados em mercados específicos, como a Cidade Voadora de Vectora, mas ainda assim são incomuns. Artefatos, no entanto, são peças únicas, geralmente de grande poder. Na maioria das vezes exista apenas um exemplar de um artefato, mas algumas vezes é possível encontrarmos de dois a até três iguais (como os Crânios dos Planos). Conjuradores de poder considerável são capazes de criar seus próprios itens mágicos. Artefatos, no entanto, geralmente exigem um esforço muito maior: apenas os Deuses são capazes de criá-los.**

**Os itens mágicos são criados da combinação de objetos materiais, como armas, armaduras e anéis, como os poderes da magia.**

**Com o passar dos anos, os humanos e semi-humanos aprenderam a dominar os caminhos da magia, e aos poucos obtiveram o conhecimento necessário para a criação de seus próprios itens mágicos, cópias das grandes relíquias criadas pelos Deuses como um presente à humanidade. Estes itens, no entanto, eram inferiores e seus poderes não eram comparados aos grandes artefatos. De qualquer forma, tratava-se de uma "nova tecnologia" à disposição da evolução humana.**

**Hoje existem diferentes tipos de itens mágicos criados pelos humanos e semi-humanos (especialmente elfos, conhecidos por seu talento com o uso da magia). Eles são especialmente cobiçados por aventureiros e vilões, uma vez que a maioria deles é voltada para defesa ou ataque.**

## Itens Mágicos em Arton

Em alguns mundos de fantasia medieval, os itens mágicos são bastante comuns e podem ser encontrados, com algum esforço, em ruínas e masmorras abandonadas. Nestes cenários, era comum que cada grupo de aventureiros, mesmo que iniciantes, tivessem ao menos um item mágico.

Em Arton, por outro lado, as coisas não são bem assim. É verdade que os itens mágicos são comum entre aventureiros experientes, mas não entre os iniciantes. Mesmo os itens mais inocentes e de menor poder não são encontrados em qualquer masmorra ou ruína abandonada.

Personagens ou aventureiros ainda em início de carreira (6 pontos ou menos) costumam ter apenas um item mágico, geralmente de poder mediano. Aventureiros mais avançados (7 a 8 pontos) têm em média dois itens mágicos de poder mediano, ou um único item mágico de poder consideravelmente alto. Personagens e aventureiros mais avançados do que isso (9 pontos ou mais) geralmente terão de três a quatro itens de poder mediano ou dois itens de poder considerável. Heróis lendários (12 pontos ou mais) raramente terão mais de seis itens mágicos de poder mediano ou três de poder superior. Claro, o Mestre decide o que é um item de poder mediano ou grande, e também tem o direito de modificar esta classificação.

A obtenção de itens mágicos costuma ser uma tarefa difícil. É raro encontrar aventureiros com mais de cinco itens mágicos em seu estoque. Geralmente apenas personagens muito famosos e/ou de alto poder monetário ultrapassam este limite (alguns exemplos: Talude, Vectorius e Arsenal).

## Uso de Itens Mágicos

Praticamente todos os Mestres de RPG gostam de utilizar itens mágicos em suas campanhas. As possibilidades são infinitas: eles podem ser itens de apoio aos aventureiros, ou podem ser os verdadeiros protagonistas da história. Uma campanha inteira poderia ocorrer em torno de um determinado item mágico (este tipo de campanha se enquadra melhor com artefatos).

Itens mágicos costumam ser usados por Mestres como uma forma de premiação, uma forma de presentear os jogadores por seus feitos heróicos. Poderia ser um presente oferecido por um mago poderoso, em agradecimento a uma missão cumprida, ou o item pode fazer parte do tesouro das criaturas que acabaram de ser derrotadas. Neste caso é sempre bom lembrar o Mestre de um pequeno detalhe: criaturas que acumulem itens mágicos não o fazem apenas por vaidade, eles também podem utilizar estes itens. Portanto, se o líder orc de uma tribo que os aventureiros estão invadindo tem em seu arsenal uma espada elemental, ele irá usá-la contra seus inimigos.

Lembre-se também de sempre ter em mente a freqüência com que os aventureiros adquirem itens mágicos, ou você poderá entregar itens poderosos cedo demais, tornando os jogadores excepcionalmente poderosos (ou o contrário, jamais entregar itens mágicos e deixá-los sempre com poder reduzido – apesar de isso ser menos comprometedor).

## Itens Mágicos Inteligentes

Até o momento poucos conhecem a forma de fabricação deste tipo de item mágico, que geralmente se apresenta em armas.

Os itens inteligentes são capazes de conversar, telepaticamente (ou mesmo com fala normal), com aquele que estiver carregando-o (ou aqueles que estiverem próximos). Eles podem, inclusive, ser considerados NPCs.

Itens mágicos inteligentes geralmente tem uma missão a cumprir. Eles são construídos com algum propósito (mas isso não ocorre em 100% das situações). Itens inteligentes sempre serão artefatos, itens únicos, uma vez que possuem personalidade e jamais será possível encontrar dois iguais (seria o mesmo que encontrar dois indivíduos exatamente iguais).

Não se têm grandes informações sobre a origem e a forma de criação de itens mágicos inteligentes. Até onde se sabe apenas magos e clérigos realmente poderosos são capazes de fabricá-los. Aparentemente, a criação destes itens envolve aprisionar ou convocar a alma de alguma criatura grandiosa (ou profana, visto que nem todos os itens inteligentes são benignos) para habitar o item.

Em algumas comunidades isoladas, especialmente nas tribos bárbaras, pode ocorrer de um item inteligente ser considerado quase que uma divindade, uma criatura a ser venerada.

## Itens Malditos

A busca por itens mágicos pode levar aventureiros descuidados a encontrar este outro tipo de item. Os itens malditos (ou amaldiçoados) são verdadeiras armadilhas: itens mágicos que ao invés de beneficiar o usuário, dificultam sua vida.

Entre os itens malditos mais comuns estão as armas amaldiçoadas: ao invés de conferir bônus em ataques e danos, elas reduzem a chance de se acertar o alvo, e também o dano causado. Funcionam exatamente do modo contrário.

## Artefatos

Artefatos são itens mágicos únicos, os quais existe somente um exemplar (algumas vezes raras, como com os Crânios dos Planos, podem existir mais de um exemplar daquele item).

Devido a seu grande poder, os artefatos raramente são construídos por mortais. O mais comum é que somente os Deuses ou seres de imenso poder (como divindades menores) sejam capazes de criar estes itens fantásticos.

Artefatos geralmente são construídos com alguma finalidade. Sua finalidade pode ser servir como arma para uma divindade específica, realizar alguma missão específica (seja sagrada ou maldita), servir de recompensa para heróis valorosos, entre muitas outras.

Quando são criados pelos Deuses ou divindades menores, é comum que a própria divindade utilize estes artefatos. Em outras ocasiões, eles são entregues aos mais poderosos ou valorosos servos daquela divindade. Algumas vezes, no entanto, estes itens podem acabar se perdendo, e podem cair e mãos erradas...

Apesar de isso ser raro, artefatos podem acabar se perdendo no mundo (como na vez em que Rhumnam, a espada de Khalmyr, foi roubada pelo Camaleão), e pode vir a cair em mãos indevidas. Qualquer personagem jogador pode utilizar um artefato, contanto que satisfaça as exigências daquele item ou da divindade. Artefatos benignos, por exemplo, não poderiam ser devidamente usados por criaturas malignas. Na verdade eles até poderiam ser utilizados, mas as criaturas não seriam capazes de utilizar todas as habilidades daquele artefato.

## Ativando Itens Mágicos

Alguns itens mágicos podem simplesmente ser utilizados junto ao corpo. Uma armadura mágica, ou um anel de proteção, por exemplo, oferecem seus efeitos simplesmente por serem utilizados. Mas nem todos são assim.

Muitos itens mágicos necessitam ser ativados para serem utilizados corretamente. A ativação pode ser pronunciando as palavras mágicas corretas, realizando um determinado movimento com o item, ou até sendo projetados contra um alvo.

A ativação de um item mágico não depende de sua origem e sua função, mas de quem o criou. Sendo assim, duas varinhas de bola de fogo podem ter o mesmo efeito, mas ativações diferentes (uma necessita de uma palavra mágica, enquanto outra basta um certo movimento).

O Mestre é quem escolhe o modo de ativação, se é que existe, de um determinado item. O parágrafo destinado à “Ativação”, que aparece na descrição de todos os itens, explica como ele é ativado. Se não houver, considere que é de uso contínuo (ou seja, não necessita de ativação).

## Carga

Alguns itens mágicos possuem uma quantidade máxima de uso. Para isso se dá o nome de carga. Quando a carga chega a zero, o item não pode mais ser utilizado, até ser recarregado. A carga é para um item mágico o mesmo que os Pontos de Magia são para os jogadores.

Um mago pode tentar recarregar um item que possua cargas. Para recuperar 1 PM de um item o mago deve gastar 1 Ponto de Experiência (que simboliza os ingredientes necessários). Nenhuma magia é necessária, mas apenas personagens com a Especialização Ciências Proibidas ou que tenham Focus 1 ou mais em qualquer Caminho podem fazê-lo. A recarga leva um dia inteiro de trabalho para cada PM recuperado (sendo que o máximo que uma varinha pode ter é 60 PMs).

A carga inicial do item mágico, juntamente com o Caminho de Magia que o mago “recarregador” deve possuir, estão mencionados no parágrafo “Carga”, de cada item mágico. Caso este parágrafo não exista, significa que o item não consome carga, e pode ser usado livremente.

Algumas vezes o Mestre pode ignorar a carga, tornando um destes itens de uso livre. Isso o torna ainda mais forte, mas pode ser aceito em algumas ocasiões.

Alguns magos se dispõem a recarregar itens mágicos por um certo custo. Neste caso, o Mestre é quem decide como será resolvido (os jogadores poderiam recarregar o item pagando em dinheiro ou em material mágico – ou seja, Pontos de Experiência).

Há itens mágicos que não tem Carga, mas consomem os Pontos de Magia do próprio usuário ao serem ativados. Sempre que um item mágico oferece os benefícios de uma Vantagem, e esta Vantagem tem custo em Pontos de Magia, o usuário deve consumir seus próprios Pontos de Magia para usar o item.

## Efeitos de Itens Mágicos

Sempre que um personagem encontra um item mágico ele não tem como saber se este item é realmente abençoado ou maldito. Uma magia Detecção de Magia pode revelar se o item-alvo tem alguma aura mágica ou não. No entanto, isso não significa que o usuário saiba o que esta aura mágica faz. Para isso é necessária a magia Identificação.

É importante lembrar que um item maldito "também" tem aura mágica, e pode ser confundido com um item abençoado. Na descrição de alguns itens malditos, diz-se que o item permanece preso ao personagem (ou seja, seus efeitos são visíveis) ou solto (seus efeitos não aparecem e mantêm-se misteriosos). Isso possibilita ao Mestre manter suspense no jogo, e faz com que os jogadores às vezes se perguntem da eficiência do item mágico que acabaram de encontrar.

## PERGAMINHOS

Um "pergaminho mágico" é um pedaço de pergaminho, papel ou papiro com uma magia armazenada nele. Não é preciso ser conjurador para usar um pergaminho: basta ler as palavras em voz alta, e a mágica se manifesta como se fosse lançada por um conjurador mas sem consumir Pontos de Magia. Qualquer personagem pode ler um pergaminho, exceto Incultos.

Assim que as palavras são proferidas e a magia é lançada, o pergaminho se desfaz em pó. Não é possível escrever mais de uma magia por pergaminho. Magias sustentáveis lançadas a partir de pergaminhos sempre vão durar uma hora, ou até 5 turnos para magias que gastam 1 ou mais PMs por turno.

A confecção de um pergaminho mágico é relativamente simples: basta escrever no papel as palavras mágicas da magia desejada. Isso não gasta PMs e não é necessário usar Permanência, mas é preciso ter a Perícia Idiomas (ou a Especialização Ciências Proibidas) e também é claro conhecer e ser capaz de lançar a magia a ser inscrita. Infelizmente, o processo é muito duro e demorado: para cada ponto de Focus exigido pela magia, sua confecção vai levar sessenta dias. Então, escrever em pergaminho a magia Cegueira (Luz ou Trevas 2) consome quatro meses, enquanto um Desejo (Focus 8 em três caminhos) levaria quatro anos!

A produção de pergaminhos mágicos costuma ser realizada por estudiosos ou monges que passam a vida toda enclausurados em laboratórios e templos, dedicando-se integralmente à tarefa: eles não têm tempo (ou disposição) para sair em aventuras. Por esse motivo, não é permitido a personagens jogadores escrever pergaminhos.

Uma vez que um pergaminho contém as palavras necessárias para invocar uma magia, um conjurador poderia aprendê-la em vez de lançá-la; se ele tiver as exigências necessárias, basta ler as palavras para si mesmo, em voz baixa: o pergaminho vai se desfazer, e a magia terá sido aprendida. Caso o conjurador não tenha ainda os Focus necessários, se quiser ele pode guardar o pergaminho consigo até ter poder suficiente para aprender a nova magia.

**Preço:** para determinar o preço dos pergaminhos verifique o Focus da magia que ele reproduz e multiplique por 80. Este será o valor em Tibares de ouro. Para magias com Focus a cima de 5, verifique o custo deste Focus em pontos de personagem (veja o capítulo Poder de Gigante e Infinito, no Super Manual 3D&T Turbo) e então multiplique por 80. Um pergaminho com uma magia de Focus 6, por exemplo, custará 8 x 80 = O$ 640.

**Peso:** o peso de um pergaminho é desprezível.

## POÇÕES

Poções mágicas são produtos em estado liquido acomodados em frascos de vidro, cerâmica ou outros materiais. Cada frasco pode conter 1d-2 doses: cada dose, quando usada de forma adequada, pode realizar um efeito mágico da mesma forma que um pergaminho.

Não é preciso ser conjurador para usar uma poção, mas muitas vezes é preciso saber COMO usá-la: uma poção de Cura Mágica só vai fazer efeito quando a vitima bebe não adianta esfregar no ferimento ou coisa assim. Uma poção de Explosão deve ser arremessada feito granada, e assim por diante. As instruções para o uso de uma poção podem vir inscritas no rótulo... ou não! Usar uma poção de forma errada vai produzir efeitos inesperados e indesejados. Assim como os pergaminhos, magias sustentáveis lançadas a partir de poções duram uma hora, ou 5 turnos para magias que gastam 1 ou mais PMs por turno.

A fabricação de poções também não exige a magia Permanência, mas é totalmente diferente dos pergaminhos. Além de conhecer a magia necessária (e ser capaz de usá-la), o conjurador deve coletar todo tipo de ingredientes raros (e caros!): pena de grifo, unha de dragão azul, raiz de planta carnívora... essa coleta envolve viagens a lugares perigosos, investigações trabalhosas e combates contra criaturas estranhas. Em termos de jogo, para cada ponto de Focus necessário para a magia, o conjurador deve gastar um Ponto de Experiência (uma dose de poção de Imagem Turva, por exemplo, consome 2 pontos). Pontos gastos assim não podem ser usados para evoluir o personagem.

Grupos de aventureiros podem se unir para procurar ingredientes de poções, cedendo seus Pontos de Experiência (ou seja, ingredientes) para o conjurador. Mesmo com os ingredientes em mãos, a fabricação da poção vai levar um dia para cada ponto de Focus exigido pela magia.

Apenas personagens jogadores que tenham a Especialização Alquimia em conjunto com Arena, Clericato, Mestre, Patrono ou Recursos podem fabricar poções, pois esse tipo de atividade exige conhecimentos e um templo ou laboratório bem equipado. Poções só podem ser fabricadas durante os intervalos entre as aventuras, nunca durante.

**Preço:** para determinar o preço das poções verifique o Focus da magia que ela representa e multiplique por 100. Este será o valor em Tibares de ouro. Para poções com magias com Focus a cima de 5, verifique o custo deste Focus em pontos de personagem (veja o capítulo Poder de Gigante e Infinito, no Super Manual 3D&T Turbo) e então multiplique por 100. Uma poção com uma magia de Focus 6, por exemplo, custará 8x100 = O$ 800.

A seguir há uma lista de poções mágicas com efeitos diferentes de magias.

**Peso:** geralmente o peso de um frasco de poção é desprezível, mas em alguns casos pode chegar a 0,25 Kg.

### Frasco de Ácido

Estes frascos geralmente são arremessados contra inimigos. Quando acerta o alvo, o frasco se quebra liberando o ácido (afeta uma área de 1,5m de raio). A FA é de H+1d+2 e, se atingir a(s) vítima(s), continuará a causar dano nas rodadas seguintes, reduzido em 1 ponto por rodada até que o dano seja reduzido à zero.

Caso o líquido seja bebido, causará o mesmo dano e pode danificar as cordas vocais, causando até mudez. A chance de isso acontecer é igual a 5% para cada ponto de dano inicial. Ou seja, se você recebeu 5 de dano na primeira rodada, tem 25% de chance de ficar mudo. Este teste é feito apenas uma vez. No caso de dano superficial, o ácido pode ser removido por água, mas o contato deve ser imediato.

**Preço:** O$ 10.

### Óleo Escorregadio

Quando este óleo é arremessado contra o chão ele se espalha e reproduz o efeito da magia Terreno Escorregadio de Neo. Entretanto ele também pode ser passado sobre a pele ou outras superfícies para torná-las extremamente lisas. Uma pessoa que tenha passado o óleo sobre seu corpo (ou sobre suas roupas) recebe um bônus de +2 em todos os testes para escapar de agarramentos, abraços ou de tentáculos e cordas (mesmo que sejam de natureza mágica). Embora o próprio usuário não corra o risco de cair devido ao óleo, qualquer um que tentar segurá-lo irá escorregar – o que não é bom quando você esta caindo em um buraco...

**Preço:** O$ 250.

### Poção do Amor

Aquele que beber esta poção acaba enfeitiçado por uma magia similar à Dominação Total. A diferença é que a pessoa fica imediatamente apaixonada pela primeira pessoa do sexo oposto que encontrar. A “vítima” tem direito a um teste de resistência para negar o efeito. O Mestre também pode impor penalidades para o teste, caso a pessoa seja muito atraente, ou um bônus, caso a pessoa seja Monstruosa ou algo assim.

Os efeitos do encantamento desaparecem em 1d-3 horas, caso a vítima que tomou a poção não veja nenhuma criatura do sexo oposto nesse meio tempo – caso contrário a paixão será permanente, e apenas pode ser desfeita por um Cancelamento de Magia contra Focus 2.

**Preço:** O$ 540.

### Poção do Ar Molhado

Esta poção tem uma consistência um pouco mais pastosa, mais parecendo um óleo do que uma poção. Quando o usuário bebe de seu conteúdo ele torna-se capaz de respirar normalmente debaixo d’água e também de se locomover com velocidade normal neste ambiente. O efeito, entretanto, dura somente uma hora.

**Preço:** O$ 200.

### Poção do Carisma

Quando uma pessoa bebe esta poção ela é envolvida por uma aura extremamente carismática durante 1d-3 horas. A pessoa recebe um bônus de H+1 ou H+2 (escolhido aleatoriamente quando se bebe a poção, podendo ser diferente em cada dose) em todos os testes que envolvam carisma, como sedução, negociação, manipulação, etc.

**Preço:** O$ 150.

### Poção de Cura

Estes frascos geralmente contêm um líquido semi-transparente, com uma cor levemente azulada. Quando ingerido, o líquido restaura uma certa quantidade de Pontos de Vida da criatura. A quantidade exata depende da poção, que pode ser classificada como:

• ***Cura Menor:*** restaura 2 PVs (Preço: O$ 10).
• ***Cura Média:*** restaura 5 PVs (Preço: O$ 50).
• ***Cura Maior:*** restaura 10 PVs (Preço: O$ 100).
• ***Cura Total:*** restaura todos os PVs (Preço: O$ 300). As poções de cura máxima são as mais raras de todas.

As poções de cura podem ser substituídas por itens de recuperação.

### Poção de Fúria

Esta poção geralmente tem cor rubra ou avermelhada. Quando é ingerida, ela causa uma fúria insana (efeitos da Desvantagem Fúria) e obriga a vítima a atacar toda e qualquer criatura que surge à sua frente, inclusive amigos e parentes. O efeito dura cinco minutos, mas pode ser detido por um teste de R-3.

**Preço:** O$ 300.

### Poção da Genialidade

Quem bebe esta poção adquire uma capacidade intelectual incrível durante alguns instantes. O personagem recebe os benefícios da Vantagem Genialidade durante 1d turnos. Se o personagem já tem esta Vantagem, não surte qualquer efeito.

**Preço:** O$ 250.

### Poção da Grande Força

Extremamente valorizada entre grandes guerreiros, esta rara poção torna seu usuário mais forte. Ela existe em três diferentes níveis, um mais forte que o outro, e cada nível oferece um bônus maior em Força: F+1, F+2 ou F+3. O efeito dura 2d+3 turnos.

**Preço:** de acordo com o bônus que ela oferece: O$ 500 para F+1; O$ 800 para F+2; O$ 1.000 para F+3.

### Poção dos Heróis

Quando um personagem bebe esta poção ele é envolto por uma aura de coragem e heroísmo. Recebe um bônus de +1 para determinar sua Força de Ataque, Força de Defesa e em todos os testes de Resistência durante 2d turnos.

**Preço:** O$ 310.

### Poção Ladina

Este elixir é muito valorizado por ladinos de qualquer tipo. Aquele que a beber é envolto por uma aura de silêncio e adquire uma aptidão nata para se esconder. Em regras, o personagem recebe um bônus de +2 em todos os testes da Especialização Furtividade durante uma hora.

Uma outra versão desta mesma poção faz com que o usuário consiga falar de forma fluente e incrível, recebendo um bônus de +2 em todos os testes de Lábia e Sedução, além de outros testes que dependam de conversa.

**Preço:** O$ 200.

### Poção de Mana

Estes frascos geralmente contêm um líquido roxo ou avermelhado, com uma cor levemente azulada. Quando ingerido, o líquido restaura uma certa quantidade de Pontos de Magia da criatura. A quantidade exata depende da poção, que pode ser classificada como:

• ***Mana Menor:*** restaura 2 PMs (Preço: O$ 20).
• ***Mana Média:*** restaura 5 PMs (Preço: O$ 70).
• ***Mana Maior:*** restaura 10 PMs (Preço: O$ 120).
• ***Mana Total:*** restaura todos os PMs (Preço: O$ 320). Estas poções são as mais raras de todas.

As poções de mana podem ser substituídas por itens de recuperação.

### Poção de Resistência

Esta poção costuma ser de cor esverdeada, e um pouco pastosa. Quando é bebida por um personagem, ela oferece um bônus de +1 em todos os seus testes de Resistência. Este bônus é cumulativo com o bônus natural dos anões e dos paladinos (assim, um anão paladino que beba esta poção recebe +3 em seus testes de Resistência).

**Preço:** O$ 300.

### Poção de Saltar

O usuário que beber esta poção conseguirá saltar duas vezes mais alto do que o normal se não tiver nenhum impulso, ou três vezes mais alto do que o normal se puder pegar impulso. O efeito dura 2d turnos.

**Preço:** O$ 300.

### Poção de Velocidade

Quando ingerida, esta poção torna o usuário mais rápido, recebendo os benefícios da Vantagem Aceleração durante 1d+1 turnos. Se o usuário já tem essa Vantagem, ele recebe um bônus de H+1 apenas para determinar sua velocidade.

**Preço:** O$ 100.

### Poção da Verdade

Dizem que esta poção teria sido inicialmente criada nos templos de Khalmyr. Aquele que a bebe fica totalmente incapaz de falar qualquer mentira. O personagem DEVE dizer sempre a verdade. Algumas vezes esta poção é usada para julgar as pessoas – embora nos tribunais de Khalmyr essa prática seja proibida! O efeito dura uma hora.

**Preço:** O$ 210.

### Poção da Visão de Águia

Essa poção permite ao usuário enxergar com incrível precisão de detalhes, ou enxergar a uma distância muito grande. O personagem recebe os benefícios de Visão Aguçada, da Vantagem Sentidos Especiais durante 1d+5 turnos.

**Preço:** O$ 230.

### Poção de Visão no Escuro

Esta poção é profundamente negra, parecendo algo maléfico. Quem a bebe, entretanto, não sofre qualquer efeito ruim, pelo contrário. Os olhos do usuário brilham com uma coloração amarelada e ele torna-se capaz de enxergar no escuro claramente – embora ainda não possa distinguir cores. O efeito da poção perdura durante uma hora, e então desaparece.

**Preço:** O$ 160.

### Pomada de Pedra

Este óleo tem duas utilidades. Se ele for espalhado pelo corpo de uma criatura petrificada (seja pela magia Petrificação ou outros meios) a pessoa volta ao seu estado normal. Se o óleo for espalhado sobre o corpo de uma pessoa normal, sua pele adquire uma consistência rochosa durante 2d+3 turnos. A criatura com a pele rochosa recebe A+2 e Armadura Extra a Corte e Perfuração e Vulnerabilidade a Químico/Água.

**Preço:** O$ 1.500.

## ANÉIS MÁGICOS

Anéis mágicos são muito valorizados por aventureiros pelo fato de possuírem peso desprezível, e sua forma faz com que não sejam capazes de impor qualquer tipo de penalidade ao usá-los.

Anéis possuem diferentes poderes. Cada criatura pode utilizar somente um anel mágico em cada mão, caso contrário os efeitos se neutralizam e não surtem efeito algum. Alguns anéis também não podem ser combinados (como os anéis de proteção: o usuário não pode usar dois iguais). Em geral, nunca podem ser usados dois anéis iguais de uso contínuo, apenas os de ativação.

A seguir você terá uma lista de anéis que podem ser usados em aventuras de RPG.

### Anel da Agilidade Magnífica

O usuário deste anel recebe uma agilidade magnífica, e torna-se capaz de desviar de praticamente qualquer tipo de ataque. Este anel concede ao usuário um bônus de H+2, mas APENAS para a realização de testes de Esquiva. O anel não aumenta sua Força de Ataque ou Força de Defesa.

**Ativação:** Uso contínuo.

**Preço:** O$ 3.000.

### Anel de Anulação

Os anéis de anulação existem em diferentes tipos. Quando utilizados, eles tornam o usuário totalmente imune a uma única magia, que vai depender do próprio anel. Um anel de anulação contra Petrificação, por exemplo, torna o usuário completamente imune à magia Petrificação. Cada anel torna o usuário imune a uma única magia, nunca mais de uma.

Um detalhe importante: os anéis de anulação tornam o usuário invulnerável "apenas" a uma magia. Efeitos similares à magia (como a petrificação de medusas e cocatrizes, ou a arma-de-Sopro dos dragões) não podem ser resistidos pelo anel.

**Ativação:** Uso contínuo.

**Preço:** de acordo com a magia que oferece anulação: O$ 2.000 vezes o Focus da magia. Para magias com Focus a cima de 5, verifique o custo deste Focus em pontos de personagem (veja o capítulo Poder de Gigante e Infinito, no Super Manual 3D&T Turbo) e então multiplique por 2.000.

### Anel Arcano

Este anel geralmente é muito bem trabalhado com jóias vermelhas. Ele apenas pode ser utilizado por usuários de magia (que tenham pelo menos Focus 1 em qualquer Caminho). Caso contrário, não apresentará efeito algum.

O anel arcano oferece ao usuário um gasto menor ao utilizar suas magias. Ou seja, quando lança uma magia o mago reduz o custo em Pontos de Magia desta em -1 ponto. Assim, magias que tenham custo de 1 ponto não custam absolutamente nada para serem conjuradas. Não é possível reduzir o custo de uma magia abaixo de zero.

Este anel é uma versão mais fraca do anel de Wynna.

**Ativação:** Uso contínuo.

**Preço:** de acordo com o nível: O$ 2.000 (PMs Extras x1); O$ 5.000 (PMs Extras x2); O$ 10.000 (PMs Extras x3). Há rumores da existência de anéis mais poderosos, mas estes são lendários, e nunca encontrados à venda.

### Anel de Armazenar Magias

Esse anel é capaz de armazenar uma certa quantidade de magias, desde que a soma total dos Focus não ultrapasse 10. Por exemplo, seria possível armazenar cinco magias com Focus total 2 (Lança Infalível de Talude, por exemplo) ou duas com Focus 5 (Corpo Elemental, por exemplo), ou qualquer combinação. As magias armazenadas não precisam ser a mesma (pode-se, por exemplo, armazenar uma Lança Infalível de Talude, uma Armadura Elétrica, e quatro Ataques Mágicos de Focus 1).

Quando a magia armazenada é lançada ela não consome PMs do usuário, mas também não pode ser utilizada novamente. Depois que todas as magias armazenadas sejam utilizadas, o item torna-se um anel normal.

**Ativação:** Uma palavra de comando.

**Preço:** O$ 50.000.

## Anel Camaleão

Também conhecido como anel de Hyninn, este pequeno anel faz com que o seu usuário possa se camuflar no ambiente ao seu redor. Quando o utiliza, o usuário recebe um bônus de +2 em todos os testes de Furtividade e outras similares.

O notório criminoso matador de elfos, o Camaleão, é conhecido por usar um anel destes, ante outros itens mágicos de ilusão e transformação.

**Ativação:** Uso contínuo.

**Preço:** O$ 3.800.

## Anel de Cura

Este anel prateado geralmente apresenta uma jóia azulada ou branca incrustada a ele. Algumas variações também são construídas em ouro, mas a prata costuma ser mais comum.

O usuário deste anel é capaz de conjurar a magia Cura Sagrada como se fosse um paladino com Focus em Água igual a 3. O item, no entanto, apresenta cargas, e cada utilização da magia consome uma carga.

**Ativação:** Uma palavra de comando.

**Carga:** 4dx5 cargas. Cada utilização consome uma carga. O Caminho mais indicado para a recarga é Água.

**Preço:** O$ 10.000.

## Anel de Combate Corporal

Este anel, grosso e fabricado muitas vezes em ferro ou metal com pequenas ilustrações, oferece ao usuário uma imensa força e agilidade em combate, o que lhe possibilita causar maiores danos. No entanto, o item apenas pode ser usado quando se luta de mãos vazias (ou seja, desarmado). Caso esteja-se utilizando qualquer arma (dano de qualquer outro tipo), o usuário não receberá nenhum bônus. Por isso este anel é tão valorizado entre artistas marciais e monges, que costumam lutar de mãos vazias.

Este anel existe em diferentes níveis, e para determinar o nível deve-se lançar 3d contra a tabela abaixo:

| Resultado | Bônus |
|---|---|
| 3-7 | FA+1 |
| 8-11 | FA+2 |
| 12-15 | FA+3 |
| 16-17 | FA+4 |
| 18 | FA+5 |

**Ativação:** Uso contínuo, mas apenas em combate desarmado.

**Carga:** 1d+2 cargas. A cada rodada o anel consome uma carga. O anel recupera uma carga para cada rodada que o usuário não esta em combate.

**Preço:** de acordo com o bônus que ele oferece: O$ 1.500 (+1); O$ 2.100 (+2); O$ 5.500 (+3); O$ 10.000 (+4).

## Anel Contra Paralisia

Este pequeno anel possui vários ornamentos ao longo de sua superfície, além de alguns símbolos de proteção. Dizem que ele teria sido inicialmente criado pelos clérigos de Zzin, o deus menor da velocidade.

O usuário deste anel torna-se completamente invulnerável a todos os tipos de paralisia, seja natural ou mágica. Nem mesmo a Vantagem Paralisia é capaz de afetá-lo.

**Ativação:** Uso contínuo.

**Preço:** O$ 5.500.

## Anel Contra Petrificação

Este anel é muito valorizado por aventureiros que pretendem enfrentar basiliscos, medusas e outras criaturas capazes de transformar suas vítimas em pedra.

O anel contra petrificação oferece ao usuário um bônus de +2 em todos os testes para resistir à magia Petrificação, e também contra todos os efeitos similares (como a petrificação de medusas, cocatrizes e basiliscos).

Além disso o anel tem um outro efeito: ele pode trazer uma vítima transformada em pedra de volta à sua forma normal. Neste caso, no entanto, o anel consome uma carga. Mesmo que a carga do anel chegue a zero, ele continua a oferecer bônus contra petrificação.

Um detalhe importante: note que se uma vítima utilizando o anel é petrificada, o anel também fica petrificado, e não poderá ser usado!

O melhor Caminho para recarregar este anel é Terra.

**Ativação:** Uso contínuo.

**Carga:** 2d cargas.

**Preço:** O$ 3.500.

## Anel Deflexivo

Este anel mágico é muito valorizado pelo fato de oferecer ao usuário uma chance de desviar os ataques de projéteis feitos contra ele.

O usuário simplesmente recebe os benefícios da Vantagem Deflexão (mas sem gastar PMs): quando é atacado com Poder de Fogo ele pode duplicar a sua Habilidade para calcular a FD. Caso a FD final seja igual ou maior que a FA do atacante, ele consegue desviar o ataque para longe e não sofre nenhum dano. Caso seja menor, você sofre dano normal. O usuário somente pode usar este anel um número máximo de vezes por turno igual à sua Habilidade. Este anel não funciona contra ataques feitos com Membros Elásticos.

**Ativação:** Uso contínuo.

**Preço:** O$ 9.500.

## Anel dos Desejos

Um item muitíssimo raro, caro e desejado, um anel dos desejos permite ao seu usuário realizar uma única magia Desejo. Uma vez utilizado o anel torna-se cinzento e perde seu efeito. Ele ainda pode ser recarregado com uma nova magia Desejo, seguindo as regras normais para a criação de itens mágicos (veja anteriormente).

**Ativação:** Uma palavra de comando.

**Preço:** O$ 100.000.

## Anel de Dominação dos Mortos

Este anel mágico é um item muito poderoso e raro. Sua fabricação é um mistério possível apenas para mortos-vivos muito poderosos.

O anel é construído em um metal negro que dizem possuir propriedades profanas. Quando o usuário profere as palavras mágicas, ele consegue conjurar uma magia que lhe permite controlar qualquer morto-vivo que esteja em seu campo de visão.

Em regras, o anel é capaz de conjurar a magia Dominação Total (como se o usuário tivesse Luz 6, Trevas 6 e Telepatia), mas esta magia afeta apenas mortos-vivos (qualquer criatura que tenha as Vantagens/Desvantagens Condicionais Esqueleto, Fantasma, Lich, Morto-Vivo, Múmia, Vampiro e Zumbi).

O anel não possui carga, podendo ser utilizado quantas vezes desejar. No entanto, uma vítima que tenha passado no teste de Resistência contra a magia não pode voltar a ser afetada durante 24 horas. Além disso, o anel não pode dominar duas criaturas ao mesmo tempo, apenas uma criatura por vez. Para ser capaz de tentar controlar uma criatura o usuário deve antes cancelar o uso anterior.

**Ativação:** Uma palavra de comando.

**Preço:** O$ 25.000.

### Anel do Dragão

Os anéis do dragão são conhecidos em Arton por oferecer aos seus usuários total invulnerabilidade contra ataques não-mágicos relacionados ao dragão representado, e proteção extra contra ataques mágicos deste mesmo tipo.

O usuário recebe Invulnerabilidade a ataques normais feitos por um elemento ou um tipo de taque, e Armadura Extra contra os ataques mágicos deste mesmo tipo de dano.

**Ativação:** Uso contínuo.

**Preço:** O$ 6.000.

### Anel dos Druidas

Acredita-se que este item tenha sido criado pelos druidas de Allihanna como recompensa aos guerreiros e rangers que louvavam a Deusa. Para um druida de Allihanna, o anel é inútil.

O usuário deste anel recebe a habilidade dos druidas de Allihanna de falar livremente com animais.

Existem versões deste anel que funcionam da mesma forma, mas voltado para monstros. Acredita-se que tenha sido copiado pelos druidas de Megalokk. Nesta versão do mesmo anel, o usuário torna-se capaz de falar com monstros ao invés de animais.

**Ativação:** Uso contínuo.

**Preço:** O$ 3.500.

### Anel Elemental

Estes anéis existem em diferentes tipos. Seu usuário recebe uma grande resistência contra um determinado elemento da magia: fogo, água, terra, ar, luz ou trevas.

O usuário de um anel elemental recebe Armadura Extra contra um determinado elemento (e apenas um). Então, um anel elemental de água oferece Armadura Extra contra todos os ataques baseados em água.

Esta proteção, no entanto, é apenas contra ataques normais não mágicos. Contra ataques mágicos, o usuário não recebe proteção extra.

Estes anéis geralmente são de cores claras, com ilustrações referentes ao seu elemento: pequenas chamas para anéis elementais do fogo, lufadas de vento para anéis elementais de ar, e assim por diante.

**Ativação:** Uso contínuo.

**Preço:** O$ 5.000.

### Anel de Escudo Mental

Geralmente produzido em ouro maciço, este anel torna o usuário imune a todas as tentativas de leitura ou influência de mentes – como a Vantagem Telepatia e todas as magias que possuem esta Vantagem como Exigência.

**Ativação:** Uso contínuo.

**Preço:** O$ 7.000.

### Anel de Evasão

O usuário desse anel torna-se mais ágil do que o normal. Embora não aumente sua Habilidade efetiva, o usuário recebe um bônus de H+1 em testes de Esquiva.

**Ativação:** Uso contínuo.

**Preço:** O$ 800.

### Anel da Força de Tauron

Um anel grande muitas vezes feito em metal ou ferro, e que se assemelha muito ao anel de combate corporal. Mas, diferente deste, o anel da força de Tauron oferece ao usuário um determinado bônus em Força.

Quando se utiliza o anel, o usuário recebe um determinado bônus em Força, que pode ser usado para qualquer ação, inclusive combate.

No entanto, diferente do que acontece com armas mágicas, seu dano jamais será considerado mágico simplesmente por estar usando este anel. Então, se o usuário do anel da força de Tauron enfrentar uma criatura imune apenas à magias e armas mágicas, não poderá causar dano efetivo, a menos que tenha também uma arma mágica.

Para determinar o bônus oferecido pelo anel lance 3d contra a tabela abaixo:

| Resultado | Bônus |
|---|---|
| 3-7 | F+1 |
| 8-11 | F+2 |
| 12-15 | F+3 |
| 16-17 | F+4 |
| 18 | F+5 |

**Ativação:** Uso contínuo.

**Preço:** de acordo com o bônus que ele oferece: O$ 2.100 (F+1); O$ 5.500 (F+2); O$ 10.000 (F+3); O$ 35.000 (F+4); O$ 100.000 (F+5).

### Anel de Glórienn

Este anel apresenta símbolos que representam Glórienn, Deusa dos elfos, ou simplesmente adornos élficos. O anel de Glórienn oferece ao usuário uma imensa perícia com arco e flecha e outras armas de ataque de longa distância. Sempre que ataca um alvo que não seja vivo ou esteja totalmente imóvel (incapaz de se mover) o anel acerta o alvo imediatamente, não importando a distância, bastando ao usuário ver seu alvo.

Contra criaturas vivas ou móveis, no entanto, o anel torna-se inútil.

**Ativação:** Uso contínuo.

**Preço:** O$ 3.500.

### Anel de Invisibilidade

Este anel geralmente é fabricado em ouro, ou de um anel claro. Quando uma criatura coloca o anel torna-se completamente invisível, como se tivesse invocado a magia Invisibilidade sobre si mesmo.

Este anel existe em dois níveis diferentes. O primeiro tipo de anel permite ao usuário ficar completamente invisível, mas não poderá se mover (ou seja, invoca a magia Invisibilidade com Luz 3). O outro tipo torna o usuário invisível e capaz de mover-se, mas não pode entrar em combate ou realizar qualquer ação agressiva, ou voltará à visibilidade (ou seja, invoca a magia Invisibilidade com Luz 4). Estas regras aplicam-se à criaturas de tamanho humano ou maior. Criaturas muito menores que um ser humano (como os halflings e gnomos, mas não os anões – em regras, somente aqueles que tiverem Modelo Especial) podem mover-se invisíveis mesmo quando utilizam o primeiro tipo de anel – mas continuam proibidos de atacar, ou voltam à visibilidade. Criaturas de tamanho maior do que humano (que também tenham Modelo Especial) nunca podem mover-se enquanto usam os anéis, independente de seu nível (na verdade, o primeiro tipo é completamente inútil para eles).

**Ativação:** Basta colocar o anel no dedo.

**Carga:** 3d+3 cargas. Cada utilização consome quatro cargas. O anel recupera suas cargas da mesma forma que um personagem jogador recupera seus Pontos de Magia.

**Preço:** O$ 7.000 (Luz 3); O$ 10.000 (Luz 4).

### Anel de Invisibilidade Melhorada

Exatamente igual ao anel de invisibilidade, mas muito mais raro. Este anel torna o usuário invisível, independente de seu tamanho, e permite manter-se neste estado quando entra em combate.

O anel de invisibilidade melhorada funciona como se o usuário tivesse a Vantagem Invisibilidade: ele pode se manter invisível, mas não pode receber nenhum dano, ou

volta à visibilidade. Atacar um alvo invisível impõe um modificador de H-1 em combates corporais ou H-3 em combates de longa distância. Uma Audição Aguçada reduz estas penalidades em +1, e Ver o Invisível ou Radar anula o efeito.

**Ativação:** Basta colocar o anel no dedo.

**Carga:** 3d+3 cargas. Cada utilização consome quatro cargas. O anel recupera suas cargas da mesma forma que um personagem jogador recupera seus Pontos de Magia.

**Preço:** O$ 20.000.

## Anel de Invocação Elemental

Este anel existe em várias formas, uma para cada um dos seis elementos básicos da magia.

Este anel é capaz de invocar um determinado tipo de elemental (apenas um por vez), como a magia Invocação do Elemental.

O elemental invocado pelo anel não pode atacar nem causar mal ao usuário, a menos que ele próprio decida quebrar esta proteção (o que consome uma rodada). O usuário deste anel também se torna capaz de conversar no mesmo idioma que o elemental que o item representa.

Para determinar o tipo de elemental que o item representa lance 1d contra a tabela a seguir:

| Resultado | Elemental |
|---|---|
| 1 | Elemental do Fogo |
| 2 | Elemental da Terra |
| 3 | Elemental da Luz |
| 4 | Elemental da Água |
| 5 | Elemental das Trevas |
| 6 | Elemental do Ar |

Os próprios elementais não gostam muito de ser conjurados, com raras exceções. Leia a descrição da magia Invocação do Elemental para ter maiores detalhes.

**Ativação:** Uma palavra de comando, semelhante, mas não igual, às palavras da magia Invocação do Elemental.

**Preço:** O$ 10.000.

## Anel de Lena

Criado pelos clérigos da Deusa da vida, este anel mágico torna seu usuário completamente imune a doenças e venenos não-mágicos. O usuário também recebe os benefícios da Vantagem Regeneração, caso não a tenha.

O único problema deste anel é que ele apenas começa a funcionar dentro de 24 horas após ser colocado no dedo. Caso ele seja removido, recomeça a contagem.

**Ativação:** Uso contínuo; funciona apenas dentro de 24 horas após ser colocado no dedo.

**Preço:** O$ 6.000.

## Anel de Magia

Este anel existe em várias formas e tamanhos, com diferentes entalhes. Na verdade, o anel de magia é capaz de lançar uma única magia. Para determinar qual magia ele é capaz de lançar (e também o Focus com que ele lança a magia), lance 3d contra a tabela a seguir:

| Resultado | Magia |
|---|---|
| 3 | Crânio Voador de Vladislav (Trevas 3, Ar 1) |
| 4 | Explosão (Fogo 3) |
| 5 | Cegueira (Trevas 3) |
| 6 | Ataque Mágico (Trevas 2) |
| 7 | Ataque Mágico (Ar 2) |
| 8 | Ataque Mágico (Ar 1) |
| 9 | Seta Infalível de Talude (Luz 1) |
| 10 | Ataque Mágico (Fogo 1) |
| 11 | Ataque Mágico (Água 1) |
| 12 | Ataque Mágico (Trevas 1) |
| 13 | Ataque Mágico (Fogo 2) |
| 14 | Ferrões Venenosos (Água 1, Trevas 2) |
| 15 | Ataque Mágico (Terra 2) |
| 16 | Ataque Mágico (Luz 2) |
| 17 | Explosão (Ar 3) |
| 18 | Enxame de Trovões (Ar 3, Luz 1) |

Estas magias podem ser lançadas por usuários magos ou não, e mesmo que o usuário tenha Focus superior, não poderá usá-lo. O usuário deste anel não sofre a perda de nenhum Ponto de agia quando utiliza estas magias.

Cada utilização deste anel consome cargas. A quantidade de carga é a equivalente ao custo em Pontos de Magia para aquela magia. Então, quando usa um Ataque Mágico com Focus 1, o usuário gasta 1 carga do anel.

**Ativação:** Geralmente uma palavra mágica parecida com a da magia, mas nunca igual.

**Carga:** 3d+15 cargas cada anel. O Focus para recarga depende da própria magia. Caso a magia utilize mais de um Caminho, considere todos eles.

**Preço:** Depende do Focus: O$ 5.000 (Focus 1) a O$ 15.000 (Focus 2); O$ 30.000 (Focus 3); O$ 50.000 (para as demais magias listadas).

## Anel Negro

Trata-se de um anel feito com metal enegrecido. Sua fabricação original é oferecida aos elfos negros, servos de Tenebra, mas hoje em dia há muitos clérigos malignos que conhecem o segredo de sua confecção.

O usuário deste anel consegue controlar mortos-vivos com maior facilidade do que normalmente poderia. Em regras, ele recebe um bônus de Focus +1 sempre que utiliza a magia Controle de Mortos-Vivos.

**Ativação:** Uso contínuo.

**Preço:** O$ 6.000.

## Anel de Proteção

Este anel envolve o usuário com uma proteção mágica semelhante à magia Proteção Mágica. Costuma ser mais valorizado do que as armaduras, pois não impõem qualquer penalidade em movimento ou Focus.

Anéis de proteção existem em diferentes níveis, um mais forte que outro. Para determinar o nível do anel, lance 3d contra a tabela a seguir:

| Resultado | Bônus |
|---|---|
| 3-7 | FD+1 |
| 8-11 | FD+2 |
| 12-15 | FD+3 |
| 16-17 | FD+4 |
| 18 | FD+5 |

**Ativação:** O anel se ativa quando o usuário é atacado de qualquer forma (ou seja, no momento de calcular sua Força de Defesa).

**Carga:** 1d+2 cargas. A cada rodada o anel consome uma carga. O anel recupera uma carga para cada rodada que o usuário não esta em combate.

**Preço:** de acordo com o bônus: O$ 1.000 (+1); O$ 2.000 (+2); O$ 5.000 (+3); O$ 20.000 (+4); O$ 50.000 (+5).

### Anel Reflexivo

Este anel é muito parecido com o anel deflexivo, mas é uma versão mais rara e poderosa do mesmo item mágico. Trata-se de um item bastante raro.

O usuário simplesmente recebe os benefícios da Vantagem Reflexão (mas sem gastar PMs): quando é atacado com Poder de Fogo ele pode duplicar a sua Habilidade para calcular a FD. Caso a FD final seja igual ou maior que a FA do atacante, você não apenas consegue evitar todo o dano, mas também devolve o ataque para o atacante, com a mesma FA original. Caso seja menor, você sofre dano normal. O usuário somente pode usar este anel um número máximo de vezes por turno igual à sua Habilidade. Este anel não funciona contra ataques feitos com Membros Elásticos.

**Ativação:** Uso contínuo.

**Preço:** O$ 15.000.

### Anel de Telecinese

O portador deste anel pode usar o poder da mente para mover objetos à distância. Funciona como a magia Telecinese – seguindo todas as limitações da mesma. Existem diferentes tipos de anéis, sendo que cada um reproduz um nível de Focus em Telecinese. Infelizmente o personagem ainda precisa gastar seus próprios PMs para realizar o esforço (1 PM por ponto de Focus de Telecinese).

**Ativação:** Uso contínuo.

**Preço:** de acordo com o Focus: O$ 1.000 (Focus 1); O$ 2.500 (Focus 2); O$ 6.000 (Focus 3); O$ 12.000 (Focus 4); O$ 25.000 (Focus 5).

### O Anel Vermelho

Este anel não é simplesmente um item mágico, mas um artefato. Isso significa que existe somente um deles no mundo. Sua origem é desconhecida.

Quem portar o anel poderá se transportar para um pequeno semiplano, podendo levar consigo mais 6 criaturas, não importando os seus tamanhos. Se o usuário tentar levar mais de 6 pessoas, terá que fazer um teste de H-1.

Cada margem de acerto permite levar uma criatura extra. Se nos dados obtiver 2 e você tem H4, poderá levar somente mais uma criatura. O artefato poderá ser usado apenas quando seu portador estiver com seus Pontos de Magia ao máximo e uma quantidade de vezes, por dia, igual a seu Focus em Luz (por exemplo, se tem 1 em Focus do elemento Luz, o portador poderá ir apenas uma vez por dia). O portador do anel recebe automaticamente Focus 1 em Luz quando usado, mas "apenas" para este fim; ele não permite utilizar magias. O transporte não vale como magia conjurada, por isso não consome PMs. É permitido utilizar o semiplano como uma Arena (mas deve-se pagar normalmente por esta Vantagem).

O semiplano é um ótimo lutar para resolver combates contra seres muito grandes. Para sair do semiplano os personagens apenas devem se teletransportar de volta para o lugar de onde saíram.

Ao abandonar o semiplano, as criaturas voltaram para o lugar que saíram antes de ser teletransportadas, nunca para outro lugar. Uma vez que o portador retorne a seu mundo, todos aqueles que ele levou também retornam (então, nada de deixar seus inimigos presos no semiplano).

**Ativação:** Uma palavra de comando.

## ARMAS MÁGICAS

Todo aventureiro sabe valorizar uma arma mágica. O mundo de Arton é povoado por uma grande quantidade de criaturas que são completamente imunes a ataques normais, e podem ser feridas apenas por magia e armas mágicas. Mesmo os magos sabem que sua força mágica não é eterna, e uma arma magicamente encantada é muito valorizada.

**Peso:** as armas mágicas pesam o mesmo que suas versões comuns.

### Adaga de Prata

Esta adaga não é mágica. Ela não pode ferir criaturas vulneráveis apenas a magia. Por outro lado, ela é especialmente eficaz contra licantropos e outras criaturas vulneráveis à prata. Além disso, o usuário recebe um bônus de +1 ao determinar sua FA em todos os seus ataques – mas este bônus NÃO É mágico.

**Ativação:** Veja descrição.

**Preço:** O$ 100.

### Adaga de Assassino

Esta arma é especialmente valorizada por ladrões, assassinos e outros tipos de ladinos. Ela tem uma lâmina curva, e aparência bastante sombria. Trata-se de uma adaga mágica que oferece +1 de bônus para determinar a FA. Além disso, quando é utilizada em um ataque furtivo, o bônus sobe para +2.

**Ativação:** Veja descrição.

**Preço:** O$ 1.000.

### Arco dos Elfos

Este arco longo é talhado com madeira branca, a partir de árvores que cresciam apenas na região de Lenórienn. Tem vários entalhes élficos, com runas e sinais da raça. Qualquer um que utilizar o arco receberá um bônus de +1 na Força de Ataque com Poder de Fogo – exceto os elfos, que recebem um bônus de +2 quando utilizam a arma. Meio-elfos, elfos-do-céu e a maioria das sub-raças de elfo recebem os benefícios normais como se fossem elfos, mas elfos-do-mar não. Além disso, o arco dos elfos é fabricado de modo específico para destruir os maiores inimigos da raça – os goblinóides (goblins, bugbears e hobgoblins). Em regras, a arma recebe os benefícios da Habilidade Especial Anti-Criatura: Goblinóides. Ou seja, contra goblinóides ele será um arco FA +3 nas mãos da maioria das raças e um arco FA +4 nas mãos de um elfo.

Infelizmente, devido à situação atual de Lenórienn, estes arcos tornaram-se muito raros. A maioria de seus portadores faleceu na Infinita Guerra, e os itens se perderam com eles. Por isso é muito raro encontrar este item. Muitos dos poucos arqueiros arcanos que sobreviveram à guerra ainda usam estes itens com orgulho.

**Ativação:** Uso contínuo.

**Preço:** O$ 8.000.

### O Desbravador

Durante suas andanças por Arton e pelos planos, a Deusa da Ambição em geral adota a aparência de uma aventureira — armada com um mangual pesado. Esta arma mágica, assim como as demais armas pessoais dos deuses, é um artefato maior.

O Desbravador é um mangual pesado que se comporta como uma arma mágica que oferece FA+5 quando ataca com Força. A arma é capaz de ferir normalmente criaturas incorpóreas e também pode ser carregada por elas.

Refletindo o caráter inconstante de sua mestra, ele também é capaz de transformar-se em numerosas outras armas e apresentando vários outros poderes. Todos podem

ser usados livremente, sem limite de utilizações por dia:

• **Armas:** ao acionar um botão, o usuário pode transformar o Desbravador em qualquer destas armas: maça leve encantada com Aumento de Dano Eletricidade 5; espada longa encantada com Aumento de Dano Fogo 5; machado de guerra FA+5 Afiado; lança curta encantada com Aumento de Dano Eletricidade 5; ou uma lança longa que pode oferecer bônus em FA ou FD, à escolha do usuário, sendo que o total não pode ultrapassar +5.

• **Anti-Criatura:** em todas as suas formas, o Desbravador é considerado uma arma anti-criatura (FA+2 contra a criatura específica) contra TODOS os tipos de criatura, exceto humanos ou devotos de Valkaria.

• **Cancelamento de Magia:** a arma pode conjurar Cancelamento de Magia (Focus 10, uma vez por rodada) com 1,5m de raio por ponto de Resistência do usuário.

• **Imobilizar Pessoas:** a um toque da arma, o usuário pode tentar imobilizar a vítima (como na magia Paralisia). O usuário deve ativar o poder e então ser bem-sucedido em um ataque.

• **Medo:** ativado pelo usuário, contra todos os adversários a até 3m que estejam olhando para o item (funciona como a magia Pânico). Invocar este poder requer uma rodada.

**Ativação:** Uso contínuo para o bônus de FA; uma palavra de comando para cada uma das outras habilidades especiais.

## Espada de Roubar Vidas

Esta espada comporta-se como uma espada longa mágica que oferece +1 na Força de Ataque do usuário.

Sempre que o portador obtêm um Acerto Crítico, entretanto, o alvo deve realizar um teste de Resistência. Se falhar, perderá mais 2 Pontos de Vida – que serão transferidos para o portador da espada, exatamente como na magia Roubo de Vida (mas sem consumir PMs do portador).

**Ativação:** Uso contínuo.

**Preço:** O$ 6.500.

## Língua de Sszzaas

Língua de Sszzaas é uma adaga mágica com empunhadura em forma de serpente e a lâmina com um tipo de gancho na parte mais próxima do cabo (ou seja, não tem qualquer efeito especial em combate).

A adaga comporta-se como uma arma mágica com Aumento de Dano com Trevas 3, mas quando o atacante faz um Acerto Crítico, a vítima deve realizar um teste de Resistência. Se falhar, a vítima é envenenada e sofre 1 ponto de dano por rodada até ser curada.

**Ativação:** Uso contínuo.

**Preço:** O$ 2.500.

## Maça da Destruição

Esta arma geralmente comporta-se como uma maça leve mágica que oferece FA+1. Quando é utilizada contra qualquer tipo de Construto, entretanto, ela se torna uma arma mágica que oferece FA+4. Além disso, o portador pode a qualquer momento conjurar a magia Terremoto (gastando os PMs normais exigidos por esta magia).

**Ativação:** Uma palavra de comando para conjurar Terremoto; as demais habilidades possuem uso contínuo.

**Preço:** O$ 20.000.

## Vingadora Sagrada

A arma máxima de luta contra o mal. Nas mãos de qualquer personagem esta arma comporta-se como uma espada longa normal. Quando é utilizada por um paladino (qualquer personagem com a Vantagem Paladino) ela torna-se ainda mais poderosa.

Nas mãos de um paladino a vingadora sagrada comporta-se como uma Arma Especial com Ataque Especial e Sagrada que oferece ao portador os benefícios da Vantagem Resistência à Magia. Além disso, o paladino pode conjurar Cancelamento de Magia numa área igual a 1m por ponto de Habilidade, sem consumir PMs. Utilize o Focus do próprio paladino para esta habilidade.

**Ativação:** Veja descrição.

**Preço:** O$ 40.000.

## Tridente do Oceano

Dizem que este tridente foi forjado pelo próprio Grande Oceano a partir dos recifes de corais que existem em suas águas. O tridente parece mesmo feito de corais, e comporta-se como um tridente mágico que oferece um bônus de +1 na Força de Ataque. Além disso, o usuário pode usar as magias O Canto da Sereia e Dominação Total a qualquer momento, sem consumir PMs. Entretanto, as magias funcionam apenas contra peixes, crustáceos e outras criaturas marinhas. Seres inteligentes são imunes.

**Ativação:** Uso contínuo para o bônus de FA; uma palavra de comando para cada uma as magias.

**Preço:** O$ 10.000.

## Flecha da Morte

Esta flecha mágica não concede nenhum bônus na Força de Ataque do usuário. Entretanto, quando ela acerta um alvo específico, este deve realizar um teste de Resistência. Se falhar, o alvo morrerá instantaneamente! Se obtiver sucesso, o alvo apenas sofre dano normal – mas a flecha perderá seu efeito.

Uma flecha da morte funciona apenas contra um tipo específico de criatura. Se for utilizada contra a criatura errada, ela ataca como uma flecha mágica normal (sem nenhum bônus de ataque). O Mestre deve determinar a qual tipo de criatura ela esta vinculada no momento em que ela é adquirida. Os tipos de criaturas permitidas são as mesmas permitidas à Habilidade Especial Anti-Criatura (veja a descrição anteriormente).

Uma flecha da morte é um item. Uma vez que ela seja utilizada, não poderá ser usada novamente.

**Ativação:** Veja descrição.

**Preço:** O$ 400.

## Lâmina do Sol

Muito valorizada por paladinos, a Lâmina do Sol tem a aparência de uma espada bastarda, mas o peso de uma espada curta. Ela possui os benefícios da Habilidade Especial Sagrada (de Arma Especial). Uma vez ao dia, entretanto, o usuário pode girar a lâmina sobre sua cabeça para produzir uma luz intensa equivalente à luz do sol, durante 1d+5 turnos. A luz emana em um raio a até 18m do portador da arma.

Qualquer criatura maligna (que seja feita ou que utilize magia de Trevas, ou que tenha certos tipos de Insanidade, como Homicida) não receberá nenhum dos benefícios da arma, e ainda sofrerá uma penalidade de -2 para determinar sua Força de Ataque enquanto estiver empunhando a arma.

**Ativação:** Veja descrição.

**Preço:** O$ 8.000.

## Lança do Relâmpago

Esta lança comporta-se como uma arma mágica normal, sem oferecer qualquer bônus de ataque. Entretanto quando ela é arremessada ela se transforma em um grande relâmpago. Ao custo de 1 PM o portador pode transformá-la em um trovão que reproduz os efeitos da magia Enxame de Trovões. Se o portador não gastar 1 PM durante o arremesso, a realizará um ataque normal com PdF, mas seu Dano Personalizado será sempre do tipo Relâmpago.

**Ativação:** Uma palavra de comando.

**Preço:** O$ 6.000.

# ARMADURAS MÁGICAS

As armaduras mágicas são muito valorizadas especialmente entre guerreiros. Elas parecem armaduras comuns, mas muito bem trabalhadas.

Armaduras superiores são tratadas como visto na Vantagem Armadura Especial (consulte o Super Manual 3D&T Turbo).

As armaduras mágicas surgem da combinação das magias Proteção Mágica e Permanência, de forma semelhante ao que acontece com as armas elementais. Sendo assim, elas podem oferecer um bônus na Armadura que varia de +1 ponto a até +5. Tudo depende do Focus utilizado para sua criação. Bônus superiores a estes são muito raros.

Para criar armaduras mágicas (Especiais) aleatórias lance 3d contra a tabela a seguir:

| Resultado | Bônus |
|---|---|
| 3-7 | FD+1 |
| 8-11 | FD+2 |
| 12-15 | FD+3 |
| 16-17 | FD+4 |
| 18 | FD+5 |

As armaduras mágicas mencionadas antes são as mais comuns conhecidas. Além destas, no entanto, existem muitos outros tipos de armaduras com poderes especiais.

As armaduras mágicas descritas a seguir apresentam poderes especiais diferentes, que as armaduras especiais normais não tem. Cada armadura terá todos os poderes descritos em sua classificação, e mais uma proteção mágica (lance 3d contra a tabela anterior). Isso torna as armaduras mais personalizadas. Seguindo estas regras, uma armadura de dragão vermelho pode oferecer Armadura Extra a calor/fogo e uma proteção de +1 a até +5 na sua FD.

**Ativação:** Uso contínuo.

**Peso:** o encantamento de uma armadura mágica faz com que elas sejam mais leves (metade do peso normal de suas versões comuns).

**Preço:** Depende do bônus oferecido: O$ 1.500 (+1); O$ 3.000 (+2); O$ 5.000 (+3); O$ 7.500 (+4); O$ 10.000 (+5).

## Armadura de Absorção

Esta é uma armadura pavorosa, com vários cravos metálicos espalhados por toda ela.

Uma armadura de absorção é muito valorizada, e não pode ser encontrada livremente no mercado. Existem poucos exemplares desta no mundo, e a maioria esta no covil de dragões ou em lugares de difícil acesso.

O que torna uma armadura de absorção tão valorizada é muito simples: sempre que o usuário sofre um ataque ele calcula sua Força de Defesa normalmente. Se sua FD for superior à FA, esta diferença é convertida em cura para o usuário, recuperando seus Pontos de Vida! A absorção é feita após receber o dano que não passou pela Força de Defesa; então o personagem ainda precisa sobreviver ao ataque, senão será tudo em vão. Por exemplo, se um usuário desta armadura sofre um ataque com Força de Ataque 10, ele faz seu lance de Força de Defesa e obtêm FD 8. Então, a armadura não funciona e ele perde 2 PVs. Por outro lado, se obtivesse FD 12, iria recuperar 2 PVs.

**Ativação:** Uso contínuo.

**Preço:** O$ 20.000.

## Armadura de Camuflagem

Esta armadura parece normal. Entretanto, através de um comando, ela pode adquirir outra forma. Pode, por exemplo, mudar a natureza da armadura (ela é uma armadura de couro, mas pode se parecer com uma cota de malha, por exemplo), pode se transformar em roupas comuns, ou qualquer outra coisa. Isso oferece, ao usuário, um bônus de +1 em todos os testes de Disfarce – além, é claro, de ocultar sua armadura.

Independente da forma que a armadura adquirir, ela sempre manterá todas as suas características normais.

**Ativação:** Uma palavra de comando.

**Preço:** O$ 5.000.

## Armadura Celestial

Esta armadura funciona como uma cota de malha mágica, de prata ou ouro. A armadura oferece +1 de bônus em Força de Defesa e permite que o usuário utilize a magia Vôo (com Focus 1), uma vez ao dia, sem consumir PMs.

**Ativação:** Uso contínuo para a FD e uma palavra de comando para o vôo.

**Preço:** O$ 5.000.

## Armadura Demoníaca

Esta pavorosa brunea é toda desenhada de forma a fazer com que seu usuário fique com a aparência de um ser demoníaco. O elmo se parece com a boca de um monstro, e o usuário enxerga por uma abertura semelhante a uma boca demoníaca, repleta de dentes.

A armadura demoníaca oferece um bônus de FD+2. Ela vem acoplada à garras que podem ser usadas para atacar. O ataque com as garras recebe bônus de +1 à Força de Ataque, e permite causar dano letal por Corte. Além disso, o toque das garras exigem do alvo um teste de R+1. Se falhar, o alvo sofre uma doença mágica igual à doença das múmias (penalidade de -1 em todas as suas Características).

Apenas criaturas malignas conseguem usar esta armadura. Em geral, apenas criaturas que utilizem ou sejam criadas com o Caminho Trevas, ou que tenham certos tipos de Insanidade (como Homicida) podem usar esta armadura. Qualquer outra criatura que vesti-la sofre penalidade de -1 em todas as suas Características enquanto a estiver vestindo.

**Ativação:** Uso contínuo.

**Preço:** O$ 15.000.

## Armaduras de Dragões

Estas armaduras mágicas geralmente são construídas com couro de dragão e apresentam aspectos semelhantes à anatomia destes répteis gigantes – como uma ombreira semelhante à garra de um dragão, ou uma manopla semelhante à cabeça de um dragão, etc.

As armaduras de dragões existem em vários tipos diferentes, cada uma representando um dos seis dragões elementais de Arton. Cada armadura oferece um tipo de Armadura Extra, de acordo com a tabela a seguir:

| Dragão | Poder |
|---|---|
| Vermelho | Armadura Extra: calor/fogo |
| Verde | Armadura Extra: químico/ácido |
| Azul | Armadura Extra: som/vento |
| Negro | Armadura Extra: químico/veneno |
| Marinho | Armadura Extra: químico/água |
| Branco | Armadura Extra: frio/gelo |

A cor de dragão representada também vai definir a coloração da própria armadura. Então uma armadura de dragão negro será negra ou cinzenta. Esta proteção mágica é oferecida tanto contra ataques normais quanto contra ataques mágicos. Além disso, a armadura também oferece um bônus de proteção que varia de +1 até +5 à sua FD (lance 3d contra a tabela descrita no tópico Armaduras Mágicas).

**Ativação:** Uso contínuo.

**Preço:** O$ 25.000.

## Armadura Elemental

Estas armaduras são consideradas uma versão mais fraca das armaduras de dragão.

Uma armadura elemental oferece um determinado bônus mágico de proteção (Proteção Mágica). Para determinar esta proteção lance 3d contra a tabela de proteção mágica para armaduras (vista no tópico Armaduras Mágicas). No entanto, as armaduras elementais oferecem uma proteção ainda maior contra um determinado elemento. Lance 1d contra a tabela a seguir para saber qual o Caminho da Magia utilizado para a fabricação de uma determinada armadura elemental:

| Resultado | Elemento |
|---|---|
| 1 | Fogo |
| 2 | Água |
| 3 | Luz |
| 4 | Trevas |
| 5 | Ar |
| 6 | Terra |

Assim, uma armadura elemental irá oferecer uma Proteção Mágica (determinada na tabela de armaduras mágicas) contra a maioria dos ataques, e oferece proteção superior contra um dos seis elementos básicos da magia (FD+2). Então, uma armadura que oferece FD+2 irá oferecer FD+4 contra o elemento mais efetivo. Esta proteção extra aparece apenas quando o usuário é atacado por um elemento específico, definido na tabela anterior. Esta proteção mágica pode ser usada tanto contra ataques normais quanto contra ataques mágicos.

**Ativação:** Uso contínuo.

**Preço:** 15.000.

## Armadura Escorregadia

Esta armadura parece estar sempre impregnada com óleo. O usuário consegue se livrar facilmente de aprisionamentos, agarramentos e outros efeitos similares. Em regras, recebe um bônus de +2 em qualquer teste para evitar ficar aprisionado ou paralisado – com exceção de situações mágicas (como na magia Paralisia).

**Ativação:** Uso contínuo.

**Preço:** O$ 2.500.

## Armadura Fortalecida

Esta armadura mágica envolve o personagem com uma aura que protege seus pontos vitais com maior eficácia. Sempre que o usuário receber um Acerto Crítico existe uma pequena chance de a armadura anular os efeitos do Acerto Crítico, tornando-o um acerto normal. Existem três tipos de fortificação: leve (um resultado 1 em 1d anula o Acerto Crítico), moderada (1 ou 2 em 1d) ou pesada (1 a 4 em 1d). Há também um quarto tipo, chamado de Fortificação Total, que torna o usuário completamente imune a Acertos Críticos.

**Ativação:** Uso contínuo.

**Preço:** de acordo com o tipo: O$ 3.000 (leve), O$ 7.000 (moderada), O$ 18.000 (pesada) ou O$ 50.000 (total).

## Armadura Negra

Este item mágico é fabricado pelos elfos negros, elfos que se voltaram contra Glórienn e passaram a adorar Tenebra. Eles jamais comercializam estas armaduras, mas elas poderiam ser obtidas depois que um aventureiro derrota um elfo negro. Em geral apenas os Algozes de Tenebra podem usá-la.

A armadura negra é feita de modo a jamais atrapalhar no movimento (não impõe redutores em Habilidade como a maioria das armaduras). O usuário desta armadura recebe FD+1 quando está em combate. Uma armadura negra não oferece outros bônus de proteção.

**Ativação:** Uso contínuo.

**Preço:** O$ 3.000.

## Armadura das Profundezas

Esta meia armadura é decorada com sinais e imagens de corais, ondas e peixes. O usuário recebe um bônus de FD+1 e não sofre nenhuma penalidade devido à pressão d’água em locais muito profundos. A armadura também é encantada de forma a não atrapalhar os movimentos quando o usuário esta debaixo d’água, permitindo-o nadar livremente sem penalidade. Por fim, o usuário pode respirar debaixo d’água (como na Vantagem Racial Anfíbio) e pode conversar com qualquer criatura marinha, como peixes e crustáceos.

Para os clérigos do Grande Oceano que vivem no Mundo Seco esta armadura é vista como um grande presente de seu deus àqueles que não nasceram com o dom da respiração aquática.

**Ativação:** Uso contínuo.

**Preço:** O$ 5.500.

## Armadura de Resistência Mágica

Esta armadura é envolvida por um grande campo de anti-magia. Ela oferece ao usuário uma proteção extra contra magias de qualquer tipo.

Em regras, a armadura oferece os benefícios da Vantagem Resistência à Magia ao usuário. Na maioria das vezes a armadura também oferece uma certa proteção mágica (definida na tabela de proteção mágica para armaduras). Caso o usuário já tenha esta Vantagem, ele não recebe nenhum bônus extra por usar a armadura.

**Ativação:** Uso contínuo.

**Preço:** O$ 4.500.

## Armadura Segmentada da Sorte

Esta armadura segmentada oferece bônus de FD+1. Incrustada nela estão dez gemas (cada uma no valor de O$ 1.000). Uma vez por semana esta armadura permite ao seu usuário os benefícios da Vantagem Sorte. O personagem deve anunciar que quer usar a sorte ANTES de realizar um teste para usufruir do benefício.

**Ativação:** Uma palavra de comando.

**Preço:** O$ 12.000.

## Armadura Silenciosa

Parece com uma simples armadura comum, mas é muito mais leve do que o normal. Ela geralmente oferece um bônus de proteção básico, como todas as armaduras mágicas (lance 2d contra a tabela de proteção mágica para armaduras). Além disso, esta armadura torna o usuário quase totalmente silencioso. Em regras, o usuário ignora a penalidade de Habilidade em testes de Furtividade (e APENAS em testes de Furtividade) imposta pelo uso de armaduras. Esta armadura é muito valorizada por ladinos.

**Ativação:** Uso contínuo.

**Preço:** O$ 3.200.

### Armadura das Sombras

Esta armadura é sempre negra, e completamente lisa. Parece fina, mas pode oferecer os mesmos bônus mágicos oferecidos pelas armaduras mágicas normais (lance 3d contra a tabela de proteção mágica para armaduras).

Mas a verdadeira habilidade desta armadura está em fazer o usuário se mesclar às sombras. Em regras, o usuário recebe a Vantagem Invisibilidade, mas não pode usá-la em combate, e nem em lugares com intensa luminosidade. Deve haver uma sombra mínima (exceto a do próprio personagem) para que a habilidade da armadura das sombras possa ser utilizada.

**Ativação:** Uso contínuo para proteção; palavra de comando para Invisibilidade.

**Preço:** O$ 5.000.

### Cota de Malha Élfica

Famosa em Lenórienn, esta armadura tem sido esquecida nos últimos tempos, até porque tem se tornado bastante rara. Trata-se de uma fina e bela cota de malha de mitral (como os elfos conseguiram este metal, encontrado basicamente em Doherimm, ainda é um mistério).

A armadura oferece Força de Defesa +1 (+2 para elfos em geral) e é muito bela.

**Ativação:** Uso contínuo.

**Preço:** O$ 5.000.

### Armadura da Forma Etérea

Esta armadura oferece ao usuário um poder similar ao de fantasmas, aparições e similares. Através de uma palavra de comando o usuário pode, uma vez por dia, tornar-se etéreo (como na magia Intangibilidade) durante 1dx10 turnos. O personagem (e todo o seu equipamento) adquire uma aparência translúcida. Nesta forma ele apenas pode ser ferido por magias, armas mágicas ou por ataques realizados por outros seres etéreos (como fantasmas e similares). Além disso, o próprio personagem passa a ser capaz de ferir seres etéreos como se seus ataques fossem mágicos – mas seus ataques NÃO SÃO realmente mágicos, portanto ele não pode ferir outros tipos de criaturas vulneráveis apenas a magia e armas mágicas.

**Ativação:** Uma palavra de comando.

**Preço:** O$ 6.000.

### Peitoral de Aço do Comando

Este peitoral de aço mágico oferece bônus de FD+2. Além disso, ele irradia uma aura mágica de comando e liderança. O usuário recebe um bônus de +1 para todos os testes que envolvam carisma, liderança e Manipulação. Ele também recebe bônus de Focus +1 quando utilizar a magia Esconjuro de Mortos-Vivos. Aliados a até 180m de distância recebem +1 de bônus em testes contra medo. Como estes benefícios vem da própria armadura, o usuário jamais poderá se esconder ou ficar fora da vista para que os aliados/inimigos recebam tais benefícios/penalidades.

**Ativação:** Uso contínuo.

**Preço:** O$ 15.000.

### Escudo da Aniquilação

Este escudo grande oferece ao usuário um bônus de +1 para determinar a Força de Defesa. Ele é todo liso, e absolutamente negro, parecendo sugar toda luz que o toca. Quando o escudo é utilizado para atacar (com FA=F+H+1d+1) ele atinge o alvo, mas não provoca dano – ao invés disso ele invoca a magia Raio Desintegrador (mas que funciona APENAS ao toque). A magia funciona como se fosse realizada por um mago com Ar 5 e Trevas 5, e o usuário ainda precisa gastar seus próprios PMs para que o item funcione. Se o escudo da aniquilação for usado para se defender, e o usuário obtiver uma FD maior do que a FA do atacante, ele pode tentar desintegrar a arma de seu adversário – mas neste caso o usuário pode tentar um teste de Habilidade (ao invés de Resistência) para negar o efeito.

**Ativação:** Uma palavra de comando para a magia Raio Desintegrador.

**Preço:** O$ 30.000.

### Escudo do Conjurador

Este broquel de madeira oferece FD+1 e tem uma tira de couro na parte inferior. Ali, um mago pode escrever uma magia qualquer, como se fosse um pergaminho (mas empregando apenas metade dos Pontos de Experiência e metade do tempo normalmente necessários). Assim, o usuário do escudo poderá conjurar esta magia a qualquer momento, como uma ação livre, sem consumir PMs.

**Ativação:** Veja descrição.

**Preço:** O$ 5.000.

### Escudo Espinhoso

Esta escudo grande de aço oferece +2 de bônus em Força de Defesa. Ele é cravejado com espinhos e três vezes por dia o usuário pode dar uma ordem para que um dos espinhos seja lançado contra o alvo. Funciona como um ataque normal com Poder de Fogo, mas o ataque é considerado mágico e recebe FA+1.

**Ativação:** Uma palavra de comando para lançar um espinho.

**Preço:** O$ 6.500.

### Escudo do Leão

Este belo escudo grande parece com a cabeça de um grande leão rugindo. Três vezes por dia seu usuário pode ordenar que o escudo morda um adversário. A mordida do escudo é considerada um ataque extra naquele turno, e tem FA=F+1d. Este ataque de mordida é acrescentado a qualquer outra ação realizada pelo usuário – como outros ataques.

**Ativação:** Uma palavra de comando.

**Preço:** O$ 9.000.

### Escudo da Lua

Este escudo grande é geralmente oval. È totalmente prateado, e de grande poder. Trata-se de um item raro, e poucos são encontrados no mundo.

O escudo da lua oferece ao seu usuário todos os benefícios da Vantagem Reflexão, fazendo com que eles sejam capazes de devolver todos os ataques feitos com Poder de Fogo. Em adição, o escudo também funciona contra as magias de ataque que geralmente ignoram a Armadura do alvo (como a Lança Infalível de Talude e o Crânio Voador de Vladislav), permitindo ao usuário incluir essa Característica ao cálculo da FD. Por isso o item é tão valorizado especialmente entre aqueles que pretendem enfrentar magos poderosos.

**Ativação:** Uso contínuo.

**Preço:** O$ 25.000.

### Escudo de Luz

Este escudo parece normal, oferecendo apenas uma proteção mágica básica (lance 3d contra a tabela de proteção mágica para armaduras). No entanto ele tem outra habilidade. Este escudo é capaz de conjurar a magia Cegueira (Luz 1), três vezes por dia. É uma ótima estratégia para ofuscar os inimigos enquanto lutam em combate corporal. Ativar esta habilidade leva uma rodada, então não é possível atacar na mesma rodada em que se conjura a magia. O escudo pode ser utilizado por qualquer personagem, mesmo que não tenha nenhum ponto em Focus.

**Ativação:** Uma palavra de comando, mas apenas para ativar a luz.

**Preço:** O$ 5.000 (mais o valor do bônus em FD).

### Escudo Pavoroso

Trata-se de um escudo redondo, algumas vezes grande e outras pequeno (como um broquel). Em sua superfície ele sempre apresenta um símbolo de horror ou batalha, como dos deuses Leenn/Ragnar, Tenebra, Megalokk ou Keenn.

Este escudo irradia uma aura de medo, semelhante à magia Pânico. Todas as criaturas que estiverem dentro de 10 metros de distância do escudo devem realizar um teste de Resistência, ou devem fugir do escudo e seu usuário. O usuário do escudo é imune ao efeito, mas apenas se o escudo já estiver em suas mãos: se ele acabou de encontrá-lo, deve fazer o teste para não fugir.

Uma vez que as vítimas tenham sido bem-sucedidas no teste de Resistência, não precisarão realizar novos testes nas próximas 24 horas. Aliados do usuário não são imunes.

**Ativação:** Uso contínuo.

**Preço:** O$ 7.500.

## ELMOS MÁGICOS

A maioria das armaduras já vem acompanhas de elmos. No entanto, nada impede que um elmo normal seja substituído por um elmo mágico.

Elmos comuns ou mágicos não oferecem bônus extras na FD. No entanto, existem muitos elmos mágicos que podem apresentar características especiais.

**Peso:** elmos mágicos pesam, no máximo, 1,5 Kg.

A seguir você terá a descrição de alguns elmos:

### Elmo Contra Invisibilidade

Este elmo geralmente é feito de prata, algumas vezes liso e outras com símbolos em sua superfície. O usuário deste elmo torna-se capaz de enxergar objetos e criaturas invisíveis, como se tivesse Ver o Invisível, de Sentidos Especiais. Caso o usuário já tenha este Sentido Especial, ele não recebe qualquer outro bônus ao usá-lo.

**Ativação:** Uso contínuo.

**Preço:** O$ 2.000.

### Elmo de Detecção Mágica

Este elmo não apresenta nenhuma proteção mágica extra. No entanto, ele está constantemente irradiando uma aura que permite ao usuário detectar efeitos mágicos próximos. Em regras, o elmo irradia, continuamente, a magia Detecção de Magia com se fosse lançada por um mago com Focus 1. Sendo assim, a magia alcança até 50m, mas não tem custo nenhum em Pontos de Magia. Além do mais, o usuário do elmo não precisa se concentrar, e pode realizar outras ações normalmente enquanto a magia é irradiada.

**Ativação:** Uso contínuo.

**Preço:** O$ 2.500.

### Elmo dos Idiomas

Este elmo simples, geralmente feito de ferro e sem nenhum adorno, a não ser por alguns símbolos não muito freqüentes, permite ao usuário entender “qualquer” idioma falado. Em regras, enquanto usar o elmo, o usuário estará sob o efeito da magia Idioma Universal, sendo capaz de entender todos os idiomas falados, por mais desconhecidos que sejam. Esta característica é barrada apenas por idiomas não-falados, como sinais, rugidos e similares.

**Ativação:** Uso contínuo.

**Preço:** O$ 3.500.

### Elmo Telepático

Esse belo elmo mágico oferece ao seu usuário todos os benefícios da Vantagem Telepatia. Caso o usuário já tenha esta Vantagem, ele não recebe nenhum outro bônus.

**Ativação:** Uso contínuo.

**Preço:** O$ 4.000.

### Elmo de Teleporte

Este é um item raro, dotado de viseiras e capaz de esconder todo o rosto do usuário (como um capacete).

O usuário deste elmo recebe todos os benefícios da Vantagem Teleporte. Caso ele já tenha esta Vantagem, recebe um bônus de H+1 apenas para calcular a distância que alcança com seu teleporte.

**Ativação:** Uso contínuo.

**Preço:** O$ 4.500.

### Olhos do Ciclope

Este grande elmo costuma apresentar grandes adornos e chifres na parte superior. Alguns destes são voltados para baixo, na parte traseira do elmo. O item recebe este nome devido ao boato de que os olhos de um gigante ciclope possam ser usados para fabricar tal item. O fato é que o usuário deste elmo recebe uma visão muito mais privilegiada e mágica.

O usuário deste elmo recebe os Sentidos Especiais de Visão Aguçada, Infravisão, Visão de Raios-X e Ver o Invisível.

**Ativação:** Uso contínuo.

**Preço:** O$ 6.500.

## MANOPLAS MÁGICAS

Nesta categoria incluem-se braçadeiras, braceletes e manoplas. São itens que ficam presos às mãos, braços ou pulsos, geralmente usados em pares. A menos que se trate de um item exclusivo, todas as braçadeiras devem ser usadas em pares, ou não surtem qualquer efeito.

Braçadeiras também não podem ser acumuladas. Ou seja, você não pode usar duas braçadeiras (ou qualquer outro que se inclua nesta categoria – como braceletes).

**Peso:** manoplas mágicas possuem metade do peso de uma manopla comum.

### Braçadeira de Arqueiro

Estas braçadeiras parecem itens normais. Entretanto sempre que seu usuário utilizar qualquer arma de longo alcance, receberá um bônus de FA+2 (sempre que usar Poder de Fogo).

**Ativação:** Uso contínuo.

**Preço:** O$ 3.700.

### Braçadeiras de Armadura Natural

Estas braçadeiras apenas têm seu efeito místico revelado quando são usadas o par; usar somente uma braçadeira não fornece nenhum benefício. Quando o usuário veste as braçadeiras seu corpo todo se enrijece e torna mais forte e resistente: o portador recebe um bônus em sua Armadura que varia de +1 a +5.

As braçadeiras de armadura natural já são naturalmente raras e difíceis de encontrar. Quanto maior o bônus oferecido, mais difícil encontrá-la (e também mais cara ela será). As braçadeiras com bônus de +4 e +5 são lendárias, acredita-se que existam alguns poucos exemplares em todo o mundo.

Para saber qual a Armadura oferecida pela braçadeira, lance 1d contra a tabela a seguir:

| Resultado | Armadura |
|---|---|
| 1-2 | Oferece A+1 |
| 3-4 | Oferece A+2 |
| 5 | Oferece A+3 |
| 6 | Oferece A+4 |

**Ativação:** Uso contínuo.

**Preço:** de acordo com o bônus: O$ 2.000 (+1); O$ 5.000 (+2); O$ 10.000 (+3); O$ 30.000 (+4); O$ 100.000 (+5).

### Bracelete do Cavaleiro

Este bracelete costuma ser feito de couro com pequenos detalhes em metais preciosos. É pequeno e, diferente das braçadeiras, não existe em pares, mas individualmente.

Quando usado, o bracelete oferece ao usuário as Especializações Doma e Montaria, mas apenas referente à cavalos e burros (e, algumas vezes, montarias aladas como grifos e wyverns). Caso já tenha estas Especializações, o usuário não recebe qualquer outro bônus.

**Ativação:** Uso contínuo.

**Preço:** O$ 2.500.

### Manopla da Força de Ogre

Estas manoplas não são muito diferentes dos anéis de força (ah sim, e eles não podem ser usados em conjunto). Dizem que este item foi fabricado pelos misteriosos e raros ogres-magos. Entretanto, os ogres-magos foram encontrados em Arton apenas recentemente, enquanto estas manoplas já são vistas há algum tempo. Acredita-se que tenha sido criada por algum mago antigo e tenha recebido este nome apenas por conferir uma força similar à de um ogre.

O usuário destas manoplas recebe um bônus de F+3 sempre que as estiver vestindo. É preciso usar as duas luvas para que a magia surta efeito.

**Ativação:** Uso contínuo.

**Preço:** O$ 10.000.

### Manopla Elétrica

Estas manoplas são feitas de malha metálica, e revestida pela parte interna com couro. Através de uma contração muscular, o usuário é capaz de transmitir uma descarga elétrica mágica pelas mãos.

Quando usadas em combate corporal, as manoplas oferecem FA+2 devido à eletricidade. Contra criaturas que sejam Vulneráveis a eletricidade, o bônus aumenta para +4.

**Ativação:** Uso contínuo.

**Preço:** O$ 3.500.

### Manoplas da Ferrugem

Este par de manoplas parece velho e enferrujado, mas escondem um poder impressionante. Uma vez por dia seu usuário pode conjurar a magia Toque da Ferrugem. Além disso, o próprio usuário das manoplas e todo o equipamento que ele carrega ficam imunes a esta mesma magia e também a qualquer forma de ferrugem, natural ou mágica, como o ataque de um monstro da ferrugem.

**Ativação:** Uso contínuo.

**Preço:** O$ 10.000.

## COLARES E MEDALHÕES

Os colares são colocados em volta do pescoço e oferecem proteção ou outros efeitos ao usuário. Não é possível utilizar dois colares mágicos, apenas um.

Colares mágicos geralmente podem ser combinados com anéis mágicos e outros itens, com algumas exceções. Caso o anel e o colar ofereçam bônus iguais às mesmas Características (ou seja, se eles forem praticamente iguais), ambos se anulam e não surtem qualquer outro efeito. Então, não é possível utilizar um anel de proteção em conjunto com um colar de proteção.

**Peso:** o peso de colares e medalhões é desprezível.

### Colar de Azgher

Este item apresenta-se na forma de um belo sol amarelo dourado. Ele simboliza a face do Deus-Sol, e recebe o nome deste deus.

O colar de Azgher é capaz de conjurar a magia Criar Luz (com Luz 1) livremente. É um ótimo item para substituir as tochas. Além disso, uma vez por dia, o item é capaz de criar um imenso clarão que pode deixar todos a até 10 metros do usuário temporariamente ofuscadas (como se a magia tivesse sido utilizada nos olhos das vítimas).

**Ativação:** Uma palavra de comando para acender a luz, e outra palavra para o clarão.

**Carga:** Não há limite para a luz pequena, mas o clarão pode ser usado apenas uma vez a cada 24 horas.

**Preço:** O$ 1.500.

### Colar das Bolas de Fogo

Este item parece um colar comum, sem muito valor. Quando ele é colocado no pescoço, entretanto, a ilusão que esconde sua real natureza é quebrada, e ele se transforma em um colar com corrente de ouro e inúmeras pedras douradas penduradas. O usuário (e apenas ele) pode retirar estas esferas e arremessá-las (a uma distância máxima igual a PdF+5m) para produzir os mesmos efeitos da magia Explosão de Fogo. Em geral, cada colar tem 2d+3 PMs que podem ser usados para conjurar a magia. Entretanto o usuário NÃO escolhe quanto de dano casa esfera irá causar, isto já esta determinado. Por exemplo, um colar pode ter um total de 8 PMs e ter duas esferas. Cada esfera, quando arremessada, produz uma Explosão de Fogo com 4 PMs (cada uma ataca com H+4d). Entretanto um outro colar pode ter os mesmos 8 PMs e as mesmas duas esferas, mas uma ataque com 5 PMs (H+5d) e a outra com 3 PMs (H+3d). O Mestre deve determinar quais os efeitos de cada esfera assim que um personagem encontra o item mágico.

**Ativação:** Veja descrição.

**Preço:** O$ 1.000 para cada 1 PM.

### Colar do Esconjuro

Este colar geralmente apresenta um símbolo sagrado de alguma divindade. Clérigos com este tipo de item mágico geralmente o utilizam apenas se o símbolo for de sua divindade, apesar de nada ser proibido – a não ser no caso de deuses inimigos.

O usuário deste colar recebe a magia Esconjuro de Mortos-Vivos como se tivesse Focus 1 em Luz, Água, Ar ou Fogo e Clericato (qualquer um dos Caminhos mencionados pode ser usado para a realização desta magia, então o usuário recebe Focus 1 em qualquer um destes).

Caso o usuário seja um mago com Focus superior em Luz, ele poderá usar seu próprio Focus.

Se o usuário for um clérigo, ele receberá um bônus de Focus+1 para realizar apenas esta magia. Este bônus pode ser aplicado sobre Luz, Água, Ar ou Fogo, à sua escolha.

**Ativação:** Uma prece (ação parcial), ao Deus que o símbolo representa. Clérigos não precisam entoar a prece, pois ela já esta contida nas palavras mágicas para ativação da magia.

**Preço:** O$ 3.500.

### Colar de Glórienn

Embora leve o nome das Deusa dos elfos, não se sabe se foram realmente eles quem criaram estes itens. O fato é que o usuário deste colar recebe um bônus superior ao confrontar goblinóides de qualquer tipo (goblins, hobgoblins e bugbears). O usuário recebe FA+1 e FD+1 sempre que enfrenta tais criaturas.

**Ativação:** Uso contínuo.

**Preço:** O$ 2.000.

### Colar dos Idiomas

Criado nos templos de Tanna-Toh, este item permite ao seu usuário conhecer e compreender todos os idiomas falados por povos civilizados de Arton. Não inclui idiomas falados por povos bárbaros ou idiomas animais.

**Ativação:** Uso contínuo.

**Preço:** O$ 3.000.

### Colar do Mar

Este colar parece-se com uma concha simples, presa por uma amarra feitas de fibras de algas marinhas (ou, mais raramente, substituída por uma corrente). Este item mágico teria sido construído por clérigos do Grande Oceano, para que tivessem acesso mais tranqüilo às profundezas do oceano.

O usuário de um colar do mar torna-se capaz de respirar e movimentar-se debaixo d'água livremente. Em regras, é como se o usuário tivesse a Vantagem Racial Anfíbio (podendo ser combinada com outras Vantagens Raciais).

**Ativação:** Uso contínuo.

**Preço:** O$ 3.000.

### Colar de Movimento Livre

Um personagem utilizando este colar tem sua movimentação totalmente livre. Ele não pode ser paralisado de nenhuma forma, seja por magia ou a Vantagem Paralisia. Ele também não fica preso em teias e outras substâncias pegajosas. A magia Terreno Escorregadio de Neo também não funciona contra o usuário. Obviamente o personagem ainda pode ser preso por correntes, cordas, agarrado ou qualquer outra forma mundana de aprisionamento.

**Ativação:** Uso contínuo.

**Preço:** O$ 6.000.

### Colar de Proteção

Este colar envolve o usuário com uma proteção mágica semelhante à magia Proteção Mágica. Costuma ser mais valorizado do que as armaduras, pois não impõem qualquer penalidade em movimento ou Focus.

Colares de proteção, como os anéis, existem em diferentes níveis, um mais forte que outro. Para determinar o nível do colar, lance 3d contra a tabela a seguir:

| Resultado | Bônus |
|---|---|
| 3-7 | FD+1 |
| 8-11 | FD+2 |
| 12-15 | FD+3 |
| 16-17 | FD+4 |
| 18 | FD+4 |

**Ativação:** O colar se ativa quando o usuário é atacado de qualquer forma (ou seja, no momento de calcular sua FD).

**Carga:** 1d+2 cargas. A cada rodada o colar consome uma carga. O colar recupera uma carga para cada rodada que o usuário não esta em combate.

**Preço:** Depende do bônus oferecido: O$ 1.500 (+1); O$ 3.000 (+2); O$ 4.000 (+3); O$ 6.000 (+4); O$ 8.000 (+5).

### Colar de Regeneração

Este item costuma ser fabricado de duas formas: o primeiro parece um medalhão oval de cores claras com o símbolo de Lena, Deusa da Vida; e o outro é igual, mas de cor negra ou acinzentada, e apresenta um crânio rachado como símbolo.

Independente do tipo, ambos tem o mesmo efeito. O usuário destes colares torna-se capaz de regenerar parte de seus ferimentos. A menos que seus Pontos de Vida já estejam no máximo, ele regenerar uma certa quantidade de Pontos de Vida a cada rodada. Para saber exatamente quantos pontos são, lance 2d contra a tabela a seguir:

| Resultado | Regeneração |
|---|---|
| 2-6 | Regenera 1 PV por rodada |
| 7-9 | Regenera 2 PVs por rodada |
| 10-11 | Regenera 3 PVs por rodada |
| 12 | Regenera 4 PVs por rodada |

Diferente da Vantagem Regeneração, quando o usuário deste anel chegar a 0 PVs, ele não surte mais efeito (até que o usuário recupere ao menos 1 PV de outra maneira).

**Ativação:** Uso contínuo.

**Preço:** Depende da taxa de regeneração: O$ 2.000 (1 PV); O$ 5.000 (2 PVs); O$ 7.000 (3 PVs); O$ 10.000 (4 PVs).

### Colar de Resistência ao Fogo

Este colar tem um tamanho médio, e apresenta-se na forma de uma labareda de tom avermelhado. Quando utilizado, o item oferece Armadura Extra contra fogo ao usuário. Caso o usuário já tenha esta Vantagem, não recebe bônus algum.

**Ativação:** Uso Contínuo.

**Preço:** O$ 3.500.

### Colar de Resistência Mágica

Este colar geralmente é grande e bem trabalhado, feito em ouro e cheio de pequenas jóias. Quando utilizado, ele confere uma imensa resistência mágica. Em regras, o colar oferece Resistência à Magia para o usuário. Caso ele já tenha esta Vantagem, não recebe bônus nenhum.

**Ativação:** Uso contínuo.

**Preço:** O$ 5.000.

### Colar de Resistência a Venenos

Este colar apresenta uma ou várias serpentes venenosas ilustradas em sua superfície. A corrente geralmente é feita de prata.

O usuário deste colar torna-se muito mais resistente a todos os tipos de veneno não-mágicos. Ele recebe +2 em todos os testes para Resistir a qualquer tipo de veneno que não tenha propriedades mágicas.

**Ativação:** Uso contínuo.

**Preço:** O$ 1.000.

### Medalhão de Lena

O medalhão de Lena geralmente apresenta-se na forma de uma jóia presa a uma esfera dourada ou prateada, e muitas vezes preza a uma corrente.

O usuário deste medalhão recebe as bênçãos da Deusa da Vida. Uma vez a cada 24 horas, o medalhão envolve o usuário com uma grande proteção: se a qualquer momento seus PVs forem reduzidos à zero, o medalhão restaura TODOS eles! O mesmo não acontece com os PMs.

Uma vez que seja utilizado, o medalhão apenas voltará a funcionar após 24 horas.

**Ativação:** Uso contínuo.

**Preço:** O$ 8.000.

### Medalhão de Thyatis

Este medalhão é construído na forma de uma fênix dourada. A princípio ele não oferece nenhuma habilidade especial, mas caso seu usuário venha a morrer, será imediatamente ressuscitado na rodada seguinte, não importando as circunstâncias ou condições do corpo.

Após este efeito, a fênix perde sua coloração dourada e torna-se uma fênix de ferro. Ele não volta a funcionar novamente, e não pode ser recarregado.

**Ativação:** Ativa-se logo após a morte do usuário.

**Preço:** O$ 5.000.

### Medalhão de Wynna

Este medalhão mágico sempre traz a figura da Deusa da magia ou seu símbolo sagrado em sua superfície. Trata-se de um aperfeiçoamento do anel do arcano.

O usuário deste medalhão pode realizar suas magias consumindo apenas metade dos Pontos de Magia normalmente exigidos. Independente da magia, o custo sempre será no mínimo 1 PM.

**Ativação:** Uso contínuo.

**Preço:** O$ 25.000.

# AMULETOS MÁGICOS

Além dos anéis, braçadeiras, manoplas e colares, existem muitos outros tipos de amuletos. Estão inclusos nesta categoria amuletos propriamente ditos, brincos, cintos, botas, coroas e outros. Segue a descrição de alguns deles.

O Mestre deve prestar atenção no modo como o item é usado, pois dois itens usados do mesmo modo não podem ser usados em conjunto (como um elmo e uma coroa).

**Peso:** o peso de amuletos é desprezível.

## Amuleto Contra Detecção

Este amuleto de prata parece ter sido criado por Hyninn como presente a seus mais fiéis servos. Trata-se de um amuleto de prata que protege o usuário contra observações mágicas e qualquer tipo de detecção. Sempre que o usuário do amuleto estiver escondido ou mesmo invisível, e for alvo de qualquer forma de detecção (como Detecção de Magia, Cancelamento de Magia ou outras formas mágicas de detecção) será mais difícil encontrá-lo. Em regras, a magia de detecção sofre uma penalidade de -2 em seu Focus para encontrá-lo (ou -2 no teste, no caso de uma bola de cristal). Caso o Focus seja reduzido a 0 a magia funciona normalmente, mas não consegue detectar o usuário.

**Ativação:** Uso contínuo.

**Preço:** O$ 4.400.

## Amuleto de Controle Aracnídeo

Este amuleto tem a forma de uma aranha viúva negra. Apresenta um brilho semelhante a uma jóia negra, preso a uma corrente de prata.

O usuário deste amuleto é capaz de controlar qualquer tipo de aracnídeo – aranhas, escorpiões, entre outros – como se estes estivessem sob efeito da magia Dominação Total. Os aracnídeos têm direito a um teste de R-1. Aqueles que falharem são controlados.

O item funciona apenas com criaturas não inteligentes. Em 3D&T não existe nada que determine se uma criatura é inteligente ou não. Neste caso, o Mestre é quem tem a palavra final.

**Ativação:** Uma palavra de comando.

**Carga:** Geralmente é infinito, mas alguns têm carga de 2d+10. Neste caso, o Focus para recarga é Trevas.

**Preço:** O$ 5.000 (com carga) e O$ 10.000 (carga infinita).

## Amuleto de Expulsão

Este item sagrado pode ser forjado com o símbolo de um dos vinte deuses do Panteão (e, neste caso, apenas poderá ser usado por um servo da divindade em questão) ou pode ser forjado com um símbolo genérico, que represente todos os vinte deuses (sendo este mais comum). Um personagem portando este item receberá um bônus de Focus +1 sempre que utilizar a magia Expulsar Mortos-Vivos.

**Ativação:** Uso contínuo.

**Preço:** O$ 2.000.

## Amuleto de Hyninn

Este amuleto mágico é muito valorizado por ladrões, trambiqueiros e clérigos de Hyninn. Algumas versões, construídas pelos clérigos do deus dos ladrões, apresentam o símbolo de Hyninn em sua superfície. O usuário geralmente mantêm o amuleto escondido.

O usuário deste amuleto torna-se totalmente imune a qualquer detecção de mentiras. Ele pode mentir sem se preocupar em ser detectado. Somente magias e efeitos mágicos podem detectar suas mentiras, e mesmo assim o usuário ainda tem direito a um teste de R-1 para negar a detecção. Para estes efeitos, a habilidade dos clérigos de Khalmyr de detectar mentiras é considerado mágico.

**Ativação:** Uso contínuo.

**Preço:** O$ 5.000.

## Amuleto de Metamorfose

Este raro amuleto permite ao usuário transformar-se em uma determinada criatura, seguindo as regras para Forma Alternativa. A forma que o amuleto permite transformar-se não é aleatória ou escolhida pelo usuário, mas fixa.

Esses amuletos existem em vários tipos diferentes. Lance 2d contra a tabela a seguir para saber em que o amuleto permite transformar-se.

| Resultado | Metamorfose |
|---|---|
| 2 | Tigre |
| 3 | Gorila |
| 4 | Halfling |
| 5 | Sprite |
| 6 | Goblin |
| 7 | Anão, Elfo ou Humano |
| 8 | Golfinho |
| 9 | Ratazana Comum |
| 10 | Lobo-das-Cavernas |
| 11 | Chimpanzé |
| 12 | Jogue outra vez |

Durante a metamorfose, mudam apenas as Características do personagem. Outras habilidades não são adquiridas. Se a criatura transformada não puder carregar ou manusear itens, estes serão absorvidos e somente reaparecerão após o usuário voltar ao normal. As fichas para todas estas criaturas aparecem no Super Manual de Monstros. Se quiser o Mestre pode introduzir outras criaturas, à sua escolha. Mas tome cuidado.

**Ativação:** Uma palavra de comando, e seguindo as regras para Forma Alternativa.

**Carga:** A metamorfose dura apenas 1dx10 minutos, e apenas 1d vezes por dia.

**Preço:** O$ 7.500.

## Amuleto da Saúde

Um amuleto de ouro preso a uma corrente. Geralmente carrega a imagem de um leão, urso ou outro animal forte e vigoroso. O usuário deste item recebe um bônus de +1 a +3 em sua Resistência – o que, por tabela, também aumenta seus PVs e PMs.

**Ativação:** Uso contínuo.

**Preço:** de acordo com o bônus: O$ 2.000 (R+1); O$ 4.500 (R+2); O$ 9.000 (R+3).

## Arco de Cette

Este item é um amuleto de prata feito na forma de um arco. Leva o nome do deus menor dos arqueiros exatamente devido ao efeito que produz.

O usuário deste amuleto recebe um bônus de +1 em sua FA sempre que utiliza arcos de qualquer tipo.

**Ativação:** Uso contínuo.

**Preço:** O$ 2.500.

### Brincos de Marah

Não se sabe se estes itens teriam sido criados por magos ou clérigos. Há boatos de que teriam sido criados pela própria Deusa da Paz, e sua construção ensinada à seus clérigos.

Na verdade os brincos oferecem ao usuário o mesmo poder cedido aos clérigos de Marah: sempre que o usuário dos brincos for receber algum ataque ou agressão, o agressor deve antes ter sucesso em um teste de Resistência. Caso falhe, não será capaz de realizar qualquer atitude agressiva contra o usuário dos brincos.

**Ativação:** Uso contínuo.

**Preço:** O$ 3.000.

### Brincos de Wynna

Criado por magos para armazenar mais energia mística, estes brincos podem ser encontrados aos pares ou unitários. É possível usar vários brincos ao mesmo tempo.

Cada brinco de Wynna armazena 1 Ponto de Magia, que pode ser gasto pelo usuário para a realização de magias ou outros efeitos. Uma vez utilizado, o brinco estará descarregado e não poderá ser usado novamente.

**Carga:** 1 Ponto de Magia em cada brinco. Qualquer criatura pode recarregar um brinco de Wynna gastando 1 Ponto de Magia seu, que pode ser recuperado com descanso (mas o Ponto armazenado não desaparece).

**Preço:** O$ 1.500.

### Coroa de Resistência Mental

Esta coroa, sempre muito bem trabalhada, com pequenas jóias, e feita em ouro ou prata. A coroa oferece ao seu usuário grande resistência contra ataques mentais. Em regras, o usuário recebe Resistência à Magia, mas apenas contra magias que afetem a mente (ou seja, que tenham Telepatia como exigência).

**Ativação:** Uso contínuo.

**Preço:** O$ 3.000.

### Escaravelho das Lâminas Afiadas

Este escaravelho é feito de couro curtido e prata, e é capaz de aumentar ou reduzir seu tamanho de forma a ficar preso em qualquer arma cortante – como facas, espadas, machados, etc. Três vezes por dia o usuário pode invocar uma palavra de comando para que a arma com o escaravelho torne-se mais afiada durante 2d+3 turnos. A arma passa a ter os benefícios da Vantagem Afiada (de Arma Especial). Não funciona em armas que já sejam naturalmente afiadas (que já tenham este benefício).

**Ativação:** Uma palavra de comando.

**Preço:** O$ 3.800.

### Escaravelho de Proteção

Este amuleto tem a forma de um escaravelho de prata. Ele parece um item normal, mas se permanecer nas mãos de uma pessoa por mais de um turno inteiro, ele brilhará levemente e runas e inscrições aparecerão em sua superfície demonstrando que trata-se de um item de proteção.

O usuário do escaravelho recebe os benefícios da Vantagem Resistência à Magia. Além disso, o escaravelho consegue absorver 10 pontos de dano que envolvam dreno de energia (como dano às Características, ou a magia Roubo de Vida ou Roubo de Magia) ou efeitos de morte (efeitos místicos ou sobrenaturais que provocam a morte imediata do alvo – neste caso considere que ele absorve todos os 10 pontos de dano). Quando os 10 pontos de dano forem absorvidos, o escaravelho se destrói, transformando-se em pó.

**Ativação:** Veja descrição.

**Preço:** O$ 5.000.

### Pedra da Boa Sorte

Dizem que este item mágico é construído pelos dragões dourados, uma sub-espécie de dragão verde relativamente rara em Arton. Se eles são os criadores originais do item não se tem certeza, mas é certo que atualmente eles são os mais aptos a construí-los. Estes itens são especialmente valorizados em Fortuna.

O portador de uma pedra da boa sorte recebe os benefícios da Vantagem Sorte, além de um bônus de +1 em testes para determinar FD e FA.

Nas mãos de um dragão dourado o item torna-se ainda mais poderoso: todas as criaturas que tenham os Códigos dos Heróis e/ou da Honestidade que estejam a até 3 metros do dragão recebem estes benefícios (incluindo o próprio dragão).

**Ativação:** Uso contínuo.

**Preço:** O$ 6.000.

### Tiara de Telepatia

Este item assemelha-se a uma tiara de metal ou prata, com pequenos entalhes em sua superfície. Quando utilizada, ela oferece ao usuário os benefícios da Vantagem Telepatia. No entanto, o item pode ser usado apenas por mulheres. Quando usado por homens, o item não surte efeito algum.

**Ativação:** Uso contínuo.

**Preço:** O$ 4.000.

## VESTUÁRIO MÁGICO

Além dos anéis, braçadeiras, manoplas e colares, existem muitos outros tipos de itens mágicos. Estão inclusos nesta categoria peças de vestuário, como cintos, chapéus, botas e outros. Segue a descrição de alguns deles.

O Mestre deve prestar atenção no modo como o item é usado, pois dois itens usados do mesmo modo não podem ser usados em conjunto (como um elmo e um chapéu).

**Peso:** o peso de vestes mágicas é desprezível.

### Botas de Aceleração

Muito semelhantes às botas de velocidade, embora algumas sejam mais resistentes e se apresentem grandes espigões. A criação deste item é originalmente atribuída aos clérigos de Zzin, o deus menor da velocidade.

O usuário de um par de botas da velocidade torna-se muito mais rápido do que o normal. Em regras, o usuário recebe a Vantagem Aceleração. Se já tinha esta Vantagem, então as botas oferecem apenas o bônus cumulativo de H+1 para o cálculo do movimento.

**Ativação:** Uso contínuo.

**Preço:** O$ 6.000.

### Botas Aladas

Este par de botas de couro se parece muito com as botas de caminhar no ar, pois também tem um par de asas na parte traseiras. Entretanto, o usuário pode ao invés de apenas caminhar no ar, levitar normalmente como se estivesse sob efeito da magia Vôo (com Focus igual à sua própria Habilidade), sem precisar gastar PMs. O item permanece ativo durante até duas horas por dia; depois disso ele apenas poderá voltar a ser utilizado no dia seguinte.

**Ativação:** Uma palavra de comando.

**Preço:** O$ 3.500.

### Botas para Caminhar no Ar

Um par de botas de couro com um par de asas na parte de trás. O usuário recebe os benefícios da magia Andar no Ar permanentemente, sem precisar gastar PMs.

**Ativação:** Uma palavra de comando.

**Preço:** O$ 3.500.

### Botas de Caminhar Sobre a Água

Estas botas de couro rígido fazem com que seu usuário seja capaz de andar sobre a superfície de qualquer líquido normalmente da mesma forma que a magia Andar na Água. Ele poderia atravessar o mar caminhando a cima das ondas sem nenhum problema. O único problema é que a bota também não pode ser imersa em água: ela sempre retorna à superfície!

**Ativação:** Uso contínuo.

**Preço:** O$ 4.500.

### Botas Élficas

Os elfos fabricaram estas botas ainda na época de Lenórienn. Os batedores elfos eram enviados para espionar os exércitos hobgoblins utilizando-se de vários itens mágicos – entre eles, as botas élficas.

Um personagem que utilize um par de botas élficas não produz quase nenhum ruído ao seu movimentar: ele recebe um bônus de +2 em qualquer teste de Furtividade, e pode realizar testes mesmo que não tenha esta Especialização.

**Ativação:** Uso contínuo.

**Preço:** O$ 5.000.

### Botas do Inverno

Estas botas costumam ser feitas com o couro de animais nativos das Montanhas Uivantes, como ursos brancos ou mastodontes. Seu usuário recebe os benefícios da Vantagem Armadura Extra a Frio/Gelo e ainda pode andar sob a neve com sua velocidade normal, e sem deixar pegadas (como na magia Despistar). Além disso, as botas se fixam em superfícies muito lisas, como gelo – além de não escorregar em lugares deste tipo, o personagem torna-se imune à magia Terreno Escorregadio de Neo.

**Ativação:** Uso contínuo.

**Preço:** O$ 8.000.

### Botas de Transporte

Se parecem com botas de couro normal. Entretanto qualquer personagem que a utilizar poderá ativar a magia Transporte (com Focus igual à sua própria Habilidade) sem gastar PMs. O item funciona durante até duas horas por dia; passado este tempo apenas poderá voltar a ser utilizado no dia seguinte.

**Ativação:** Uma palavra de comando.

**Preço:** O$ 5.000.

### Botas de Velocidade

Assemelha-se a botas comuns, feitas de couro, mas muito bem trabalhadas. Quando bem manipuladas, elas aumentam a velocidade de um personagem. Em regras, o usuário das botas recebe H+3 (ou R+3 – o que for MENOR) APENAS para o cálculo de seu movimento. Esta habilidade, no entanto, dura apenas dez rodadas, e depois disso necessita de mais dez rodadas para se recarregar.

**Ativação:** Uma palavra de comando para ativar a alta velocidade.

**Carga:** Não há carga, mas a velocidade dura apenas 10 rodadas, e depois disso apenas pode ser usada passadas 10 rodadas.

**Preço:** O$ 3.000

### Camisa Ladina

Esta parece uma simples camisa de seda (e pode ser usada debaixo de uma armadura como uma roupa normal). Entretanto a camisa possui bolsos secretos que tem, em seu interior, pequenos instrumentos de ladrões que oferecem um bônus de H+2 em todos os testes que envolvam destrancar fechaduras. Se forem separados da camisa, estes itens perdem seus efeitos; os efeitos retornam assim que os itens forem devolvidos. Além disso, a camisa oferece ao usuário um bônus de +2 em qualquer teste que envolva escapar de amarras e cordas.

**Ativação:** Veja descrição.

**Preço:** O$ 2.500.

### Capa Élfica

Esta capa é parecida com um manto de cor acinzentado, e acompanha um capuz. Quando o usuário coloca o capuz, fica quase totalmente imperceptível.

Em regras, o manto concede Invisibilidade (como a Vantagem), mas apenas fora de combate e sem nenhum movimento. Caso o usuário tente movimentar-se ele perde a Invisibilidade, mas ainda recebe +2 de bônus em todos os testes de Furtividade.

**Ativação:** Uso contínuo. Para usar a Invisibilidade deve-se colocar o capuz (isso consome 4 PMs do usuário).

**Preço:** O$ 6.000.

### Capa de Teleporte

Esta capa dourada e vermelha brilhante permite ao personagem teleportar-se como se tivesse a Vantagem Teleporte. Ele ainda deve gastar seus próprios PMs para realizar este efeito. Se o personagem já tem esta Vantagem, a capa não terá qualquer efeito.

**Ativação:** O usuário deve se envolver com a capa.

**Preço:** O$ 6.000.

### Chapéu dos Disfarces

Este item mágico ficou famoso nas mãos do lendário bandido (e assassino) conhecido como o Camaleão.

Seu usuário é capaz de mudar totalmente sua própria aparência, como em uma magia Transformação. O chapéu permite utilizar QUALQUER magia de Transformação, o que significa que o usuário pode se transformar em QUALQUER criatura. Entretanto, o usuário do chapéu de disfarces NÃO recebe nenhuma Vantagem, Desvantagem ou característica especial da criatura em que se transformou.

Utilizar qualquer transformação custa 1 PM do próprio usuário e dura até 1d minutos. Passado este tempo ele deverá gastar mais 1 PM para permanecer transformado. Transformar-se em alguma criatura específica é mais difícil – exige o gasto de 2 PMs, ao invés de apenas 1 (sem falar de que o usuário deve ter visto a criatura pelo menos uma vez na vida).

**Ativação:** Uma frase de comando, que inclui aquilo em que o usuário pretende se transformar.

**Preço:** O$ 50.000.

### Cinto do Monge

Este cinto, criado por uma ordem de monges e artistas marciais há muito esquecida, oferece uma grande habilidade para combater desarmado. O usuário recebe um bônus de +1 em sua FA sempre que combate desarmado (dano por Contusão). Se o usuário for um artista marcial (veja o Super Manual do Aventureiro Medieval para maiores detalhes) o efeito é diferente: ao invés de +1 em FA o cinto oferece H+2 para situações de combate e movimento (mas não testes de Perícias, por exemplo).

**Ativação:** Uso contínuo.

**Preço:** O$ 12.000.

### Cinturão de Força Gigante

Este grande cinturão geralmente é feito em couro rígido, com detalhes em metal ou ferro.

Quando utilizado, ele oferece um determinado bônus para a Força do usuário. Para determinar o bônus, lance 2d contra a tabela a seguir:

| Resultado | Armadura |
|---|---|
| 3-7 | Oferece F+1 |
| 8-11 | Oferece F+2 |
| 12-15 | Oferece F+3 |
| 16-17 | Oferece F+4 |
| 18 | Oferece F+5 |

Os bônus oferecidos pelo cinturão podem ser usados tanto em combate quanto para outras funções.

**Ativação:** Uso contínuo.

**Preço:** de acordo com o bônus: O$ 1.000 (+2); O$ 2.000 (+3); O$ 4.000 (+4).

### Cinturão do Lutador

Este é um cinturão menor, fino e mais delicado. Apresenta, em sua superfície pequenas ilustrações e símbolos do povo oriental de Tamu-ra, e por isso acredita-se que estes tenham sido os primeiros a desenvolvê-lo.

O cinturão de lutador é ótimo para artistas marciais e outros guerreiros que lutam as com mãos limpas. Caso lute desarmado, o usuário deste item recebe um bônus de +1 à sua Força de Ataque e sua Força de Defesa. Estes bônus, no entanto, funcionam apenas para ataques baseados em Força, jamais com Poder de Fogo. Além do mais, o cinturão torna os ataques do usuário mágicos, sendo capaz de ferir criaturas que sejam imunes apenas a armas mágicas e magias.

**Ativação:** Uso contínuo.

**Preço:** O$ 6.000.

### Luvas de Destreza

Estas raras e preciosas luvas de couro apenas funcionam quando usadas aos pares. Seu usuário recebe grande agilidade e destreza manual. Em regras, o usuário recebe um bônus entre +1 e +3 em Habilidade.

Não se sabe da existência de luvas que concedam bônus maiores.

**Ativação:** Uso contínuo.

**Preço:** de acordo com o bônus: O$ 4.000 (+1); O$ 10.000 (+2); O$ 30.000 (+3).

### Manto da Aranha

Este manto negro apresenta detalhes brancos semelhantes à teia de aranha. Se bem manipulado, pode ser um item brilhante, lembrando que o próprio ladrão Andrus tornou-se famoso por utilizar um destes itens.

O usuário de um manto da aranha torna-se capaz de andar em qualquer superfície, seja no teto ou nas paredes, lisas ou rugosas. Em regras, o usuário age como se estivesse sob efeito da magia Aderência. Além disso, o usuário também se torna completamente imune à Paralisia (seja a magia ou a Vantagem). E, por fim, o manto permite ao usuário lançar pelas mãos uma teia mágica com as mesmas propriedades da magia Teia. Para usar esta habilidade o usuário deve gastar seus próprios Pontos de Magia.

**Ativação:** Uso contínuo. Para ativar a teia deve-se realizar um determinado movimento com as mãos.

**Preço:** O$ 17.000.

### Manto da Arraia Gigante

Este manto parece feito de couro sem nenhuma propriedade, mas quando seu usuário entre em água salgada ele o envolve totalmente, conferindo a capacidade de respirar na água e movimentar-se neste ambiente com deslocamento normal. O personagem fica quase idêntico a uma arraia gigantesca; apenas personagens que obtenham sucesso em um teste de Habilidade (ou H+2 se tiver Visão Aguçada) perceberão a diferença.

O manto também oferece ao personagem a capacidade de atacar com um ferrão de arraia, realizando um ataque extra por turno (que ataca com F+1d), mas apenas contra inimigos que estejam em sua retaguarda. Esse ferrão NÃO tem o mesmo veneno das demais arraias.

**Ativação:** Uso contínuo.

**Preço:** O$ 9.000.

### Manto do Carisma

Este manto mágico faz com que as pessoas olhem o usuário como uma pessoa mais carismática. Aquele que usa este manto recebe um bônus de +1 em todos os testes que envolvam tratar com outras pessoas (como testes de Manipulação, Artes e similares). Algumas variações do manto oferecem um bônus de +2.

**Ativação:** Uso contínuo.

**Preço:** de acordo com o bônus: O$ 500 (+1) e O$ 800 (+2).

### Manto do Deslocamento

Este manto mágico invoca sobre o usuário os mesmos efeitos da magia Imagem Turva sem consumir PMs do usuário.

**Ativação:** Uso contínuo.

**Preço:** O$ 5.000.

### Manto de Invisibilidade

Ele é muito parecido com a capa élfica, e serve a um propósito similar. Costuma ser de cor acinzentada, negra ou branca.

O manto não apresenta nenhuma peculiaridade especial. No entanto, quando o usuário coloca o capuz ele torna-se totalmente invisível. Funciona como a Vantagem Invisibilidade, com a única limitação de que o usuário não pode entrar em combate, caso contrário volta a ser visível. Ao contrário da capa élfica, o manto de invisibilidade pode ser utilizado em movimento.

**Ativação:** Para usar a Invisibilidade deve-se colocar o capuz.

**Preço:** O$ 10.000.

### Manto do Morcego

Feito de tecido negro ou marrom, este manto mágico oferece ao usuário um bônus de H+2 em todos os testes esconder-se, e permite que o usuário realize testes mesmo como se tivesse a Especialização Furtividade.

O usuário do manto também adquire a capacidade de se pendurar eu qualquer superfície de ponta cabeça, como um morcego (embora não possa se fixar em outras superfícies, como em paredes) e também todos os benefícios da Vantagem Levitação (para isso ele deve segurar as duas pontas da capa, o que o impede de realizar outras ações com os braços, como lutar). Por fim, o usuário pode usar livremente uma magia de Transformação em Morcego, sendo capaz de retornar à sua forma original a qualquer momento. Para isso ele deve gastar 2 PMs (duração sustentável). Desta forma ele adquire a aparência e todos os benefícios de um morcego comum (F0, H1, R0, A0, PdF0, Levitação, Sentidos Especiais – Radar).

Por fim, o manto ainda oferece um bônus de FD+1 ao personagem, tanto na forma normal quanto na forma de morcego.

**Ativação:** Uma palavra de comando para a transformação em morcego. O bônus em FD é contínuo.

**Preço:** O$ 11.000.

### Manto de Proteção

Este manto é feito em tecidos finos e apresenta um broche na altura do pescoço. O broche geralmente apresenta um símbolo de Marah ou runas de proteção.

O manto de proteção segue as mesmas regras que um anel de proteção. Mantos de proteção não podem ser utilizados em conjunto com outros itens de proteção, como anéis e colares. Lance 2d contra a tabela a seguir para definir o bônus oferecido pelo manto:

| Resultado | Bônus |
|---|---|
| 2-6 | FD+1 |
| 7-9 | FD+2 |
| 10-11 | FD+3 |
| 12 | FD+4 |

**Ativação:** O manto se ativa quando o usuário é atacado de qualquer forma (ou seja, no momento de calcular sua Força de Defesa).

**Carga:** 1d+2 cargas. A cada rodada o manto consome uma carga. O manto recupera uma carga para cada rodada que o usuário não está em combate.

**Preço:** de acordo com o bônus: O$ 500 (+1); O$ 1.000 (+2); O$ 2.500 (+3); O$ 10.000 (+4).

### Manto de Resistência

Este manto mágico envolve o usuário com uma proteção mágica que lhe oferece um bônus em todos os testes de Resistência. Note que o manto não aumenta a Resistência do usuário (portanto, não afeta seus PVs e PMs), apenas oferece um bônus (que geralmente varia de +1 a +3) nos testes de Resistência contra magia, venenos e outros efeitos.

**Ativação:** Uso contínuo.

**Preço:** de acordo com o bônus: O$ 500 (+1); O$ 1.000 (+2); O$ 3.000 (+3).

### Manto da Sorte

Este manto ficou famoso ao ser usado pelas mãos de Luigi Sortudo, o bardo – que, diga-se de passagem, recebeu este nome justamente por estar usando o manto e ter escapado vivo de uma chuva de flechas. O manto era originalmente conhecido como Manto de Desviar Disparos. Hoje ele é mais conhecido como Manto da Sorte, justamente devido ao uso por Luigi.

O Manto da Sorte envolve o usuário com a magia Desvio de Disparos permanentemente, tornando muito difícil acertá-lo com ataques de longa distância. Usá-lo não consome nenhum PM do usuário.

**Ativação:** Uso contínuo.

**Preço:** O$ 12.000.

### Robe do Arquimago

Estes robes existem em três cores: branco, cinza ou preto. Um robe branco apenas pode ser usado por personagens que tenham Código de Honra dos Heróis e/ou Honestidade. Um robe preto apenas por personagens com qualquer tipo de Insanidade ou que tenham ou sejam criados com magia de Trevas. E um robe cinza apenas pode ser usado por personagens que não tenham nenhuma destas características. Se um personagem usar um robe que não combina com suas estatísticas, o item não funciona e ainda impõem um redutor de -1 em TODAS as Características do usuário.

Além disso, somente magos podem usar o robe (ou seja, qualquer personagem que tenha Focus 1 ou mais em qualquer Caminho, incluindo clérigos, paladinos, druidas e xamãs).

Quando um personagem mago utiliza o robe corretamente ele recebe os benefícios da Vantagem Resistência à Magia. Também recebe um bônus de A+2 e bônus de +1 em qualquer teste de Resistência. Por fim, o mago pode penetrar contra a Resistência à Magia de seus alvos (o bônus que o alvo recebe passa a ser de +2 ao invés de +3).

**Ativação:** Uso contínuo.

**Preço:** O$ 20.000.

### Robe dos Olhos

Este robe parece uma peça normal, até ser vestida. Quando isso acontece, vários olhos se abrem por toda a superfície do olho. O personagem torna-se capaz de enxergar em todas as direções ao mesmo tempo. Magicamente, seu cérebro passa a ser capaz de captar as imagens e compreendê-las em todas as direções.

O usuário do robe dos olhos recebe os benefícios de todos os Sentidos Especiais ligados à visão (Visão Aguçada, Infravisão, Visão de Raio-X e Ver o Invisível). O personagem também não poderá mais ser surpreendido quando atacado pelas costas ou outras situações similares nem pode ser flanqueado.

O grande problema do robe é que o usuário NÃO pode fechar os olhos contra ataques visuais. Ou seja, contra o olhar de uma medusa, por exemplo, ele NÃO TEM a opção de fechar os olhos ou desviar o olhar. Uma magia de Luz lançada diretamente contra o personagem o deixará cego durante um turno para cada ponto de Focus da magia.

**Ativação:** Uso contínuo.

**Preço:** O$ 18.000.

### Vestimenta de Druida

Este belo traje, geralmente verde e decorado com símbolos e figuras de animais, pode ser usado sobre roupas ou armaduras.

Um druida que utilize essa vestimenta recebe o Poder Concedido Transformação em Animal (se for um druida de Allihanna) ou Transformação em Monstro (se for um druida de Megalokk). Se o usuário já tem esse Poder Concedido, recebe uma utilização extra por dia.

**Ativação:** Uso contínuo.

**Preço:** O$ 1.500.

### Vestimenta da Fé

Este item sagrado é usado principalmente por servos dos deuses, mas na verdade qualquer personagem pode usá-lo. Quando vestido, este traje oferece ao usuário Armadura Extra contra tudo, exceto magias e armas mágicas. Freqüentemente símbolos sagrados são gravados no traje, trazendo a aparência de roupas clericais.

**Ativação:** Uso contínuo.

**Preço:** O$ 20.000.

## OUTROS ITENS MÁGICOS

A seguir você terá a descrição de vários outros itens mágicos que não se encaixam em nenhuma das classificações anteriores.

**Peso:** cada item desta categoria possui um peso próprio.

### Bola de Cristal

O mais conhecido item de observação, trata-se de uma bola de cristal (!!) com cerca de 15 centímetros de diâmetro. É possível usá-la para enxergar qualquer lugar do mundo. O usuário precisa ter a Especialização Ciências Proibidas ou ter Focus 1 ou mais em qualquer Caminho para usar uma bola de cristal.

Para usar a bola de cristal um personagem deve realizar um teste de Habilidade. Quanto mais o personagem conhece a pessoa ou o lugar a ser observado, mais fácil será o teste: H+1 para alguém bem conhecido; Habilidade

normal para alguém o personagem conhece, mas não muito profundamente; H-1 para alguém que o personagem já viu ao menos uma vez na vida, H-2 para alguém que o personagem apenas ouviu falar; e H-3 para alguém que nunca viu ou ouviu falar antes. Ter um item utilizado pela criatura a ser localizada (incluindo uma peça de roupa ou pedaço do corpo) oferece +1 de bônus ao teste.

Um personagem que esteja sendo observado por uma bola de cristal pode realizar um teste de H-1 (ou apenas Habilidade, se tiver Focus 1 ou mais ou se tiver a Especialização Ciências Proibidas) para perceber que esta sendo observado.

O usuário de uma bola de cristal pode conjurar, através do item, magias que lidam com os sentidos (como Sentidos Especiais), com a comunicação (como Voz de Allihanna) ou que lidem com detecção (como Detectar Bem/Mal).

Existem bolas de cristal mais poderosas, que ajudam na observação. Por exemplo, existem bolas de cristal que permitem Ver o Invisível (como em Sentidos Especiais) e outras que permitem usar Telepatia com a criatura observada. Há também bolas de cristal que são tão poderosas que permitem observar criaturas em outros Planos!

**Ativação:** Veja descrição.

**Peso:** 1 Kg.

**Preço:** O$ 12.000 para bolas de cristal capazes de enxergar apenas o Plano onde se encontram, e O$ 50.000 para bolas de cristal que permitem enxergar criaturas em outros Planos. Acrescente +O$ 2.000 se tiver a capacidade de Ver o Invisível e +O$ 5.000 se tiver Telepatia.

## Bote Voador

Este pequeno barco pode carregar até seis pessoas e um condutor. Ele está constantemente sob efeito da magia Vôo, conjurada por um mago com Focus 5, sem limite de duração. O bote pode carregar até 800kg entre pessoas e equipamentos, e se desloca a 160 m/s. O condutor direciona o bote para cima e para baixo através do leme na parte traseira. Para conduzir o bote é necessário um teste de Navegação. Em geral os testes são considerados Fáceis, mas em certas situações (como durante uma fuga) eles podem se tornar Normais ou até Difíceis.

**Ativação:** Uma palavra de comando.

**Peso:** 50 Kg.

**Preço:** O$ 10.000.

## Caveira Negra

Um item altamente maligno, encontrado principalmente em templos de deuses malditos, como Ragnar (ou Leenn) e Sszzaas. Ela se parece com uma caveira feita de ébano que emana uma aura maldita. Toda a área a até 30 metros da caveira é considerada profana. Nesta área todas as criaturas malignas (que utilizem ou sejam criadas com magia de Trevas, ou que tenham certos tipos de Insanidade, como Homicida) recebem um bônus de +1 em testes de Resistência e para determinar sua Força de Defesa quando os ataques são realizados por criaturas boas (que tenham Código de Honra dos Heróis e/ou Honestidade). Além disso, todas as criaturas malignas na área tornam-se imunes a efeitos de ação mental (Telepatia, e todas as magias que a tenham como exigência).

A magia Esconjuro de Mortos-Vivos sofre uma penalidade de Focus -2 quando é realizada dentro desta área. Por outro lado a magia Controle de Mortos-Vivos recebe um bônus de Focus +2. Por fim, aquele que ativa a caveira pode conjurar sobre ela uma magia qualquer para que esta magia afete todas as criaturas dentro da área de 30m, ou somente criaturas malignas, somente criaturas boas, ou ainda somente criaturas devotas de uma divindade ou de uma raça específica. O usuário deve determinar estes fatores quando conjura a magia. Para isso ele deve gastar o DOBRO de PMs que normalmente gastaria, e estes PMs ficarão presos à caveira (como em uma magia sustentável).

Magias que causem dano direto NÃO podem ser conjuradas sobre a caveira. Alguns exemplos de magias possíveis são: Armadura Extra, Armadura Mental, Aumento de Dano, Cancelamento de Magia, Cegueira, Cura Mágica (ou qualquer outro tipo de cura, conjurada a cada rodada), Ilusão (qualquer uma), Invisibilidade, Pânico, etc...

**Ativação:** Uso contínuo.

**Peso:** Desprezível.

**Preço:** O$ 40.000.

## Chave de Wynna

Trata-se de uma pequena e delicada chave dourada que traz a efígie da Deusa da Magia Wynna. Ela permite, uma vez por dia, conjurar a magia Portal para o Saber.

**Ativação:** Uma palavra de comando.

**Peso:** Desprezível.

**Preço:** O$ 500.

## Corda da Constrição

Parece com uma corda de cânhamo normal, mas este item mágico pode, a partir de uma palavra de comando, jogar para se enrolar em um alvo. A corda tem F5, H2, R2, A0, PdF0 e pode atacar como se tivesse Membros Elásticos. Se acertar seu alvo ela não causa dano, apenas se enrosca e imobiliza o alvo. Livrar-se da corda exige sucesso em um teste de H-2. É possível atacar a corda, mas neste caso o atacante imobilizado não poderá usar sua Habilidade para determinar a Força de Ataque. Outras criaturas atacando a corda causam metade do dano na criatura aprisionada.

Através de um novo comando de seu portador, a corda pode começar a pressionar o alvo para causar-lhe dano de constrição. Neste caso corda ataca normalmente, e seu alvo é considerado Indefeso. A corda regenera 1 PV a cada rodada, mas caso seja reduzida a 0 PVs estará completamente destruída.

**Ativação:** Uma palavra de comando.

**Peso:** Desprezível.

**Preço:** O$ 6.000.

## Diamante do Caos

Não há dúvidas de que este item mágico tenha sido criado por algum servo de Nimb – ou, segundo algumas lendas, pelo próprio deus do caos. Qualquer criatura pode usar os poderes de um diamante do caos; entretanto, nas mãos de uma pessoa mentalmente sadia (ou seja, qualquer criatura que não tenha algum tipo de Insanidade) este diamante impõem uma penalidade de -1 em TODAS as Características do portador.

O diamante do caos tem as seguintes habilidades:

• **Ação Aleatória:** o usuário pode conjurar a magia Confusão (duração 5 turnos) 1d-2 vezes ao dia, sem consumir PMs. O Mestre deve jogar em segredo o uso diário (que pode até mesmo ser zero) a cada início de dia.

• **Proteção contra Ordem:** o usuário invoca uma área de 3m mágica que oferece um bônus de FD+1 e em testes de Resistência e imunidade a poderes e efeitos de ação mental (Telepatia, e todas as magias que a tenham como exigência) ao usuário e todos os seus aliados, quando estes enfrentam qualquer criatura com Código de Honra da Honestidade. Esta habilidade pode ser usada 1d-2 vezes ao dia (como anteriormente).

• **Palavra do Caos:** esta habilidade pode ser usada 1d-2 vezes ao dia (como as anteriores), e afeta todas as criaturas a até 9m de distância do portador do diamante. O efeito desta habilidade vai depender da Resistência da criatura afetada:

*R1 ou menos:* a criatura morre instantaneamente.

*R2 ou R3:* a criatura sofre os efeitos da Confusão

durante um turno, fica atordoada (não pode realizar testes de Habilidade e não pode somar sua Habilidade para determinar FA e FD) durante 1d-3 turnos e ainda fica surda durante 1d-2 turnos.

*R4:* a criatura fica atordoada durante 1d-3 turnos e surda durante 1d-2 turnos.

*R5:* a criatura fica surda durante 1d-2 turnos.

Criaturas com qualquer tipo de Insanidade são imunes à palavra do caos.

**Ativação:** Uma palavra de comando para cada habilidade do diamante.

**Peso:** Desprezível.

**Preço:** O$ 20.000.

## Estatuetas de Poderes Incríveis

Existem vários tipos de estatuetas de poderes incríveis, cada uma com seus próprios poderes e habilidades.

Quando a estatueta é jogada no chão e a palavra de comando é pronunciada, ela se transforma em uma criatura viva do tamanho normal (com algumas exceções) que obedece ao portador do item. Caso a estatueta seja quebrada ou danificada seriamente, seus poderes desaparecerão. Caso a criatura morra na forma animal, voltará a ser estátua e não poderá ser usada novamente dentro de 24 horas.

**Peso:** o peso dessas estatuetas é desprezível.

A seguir estão alguns tipos de estatuetas de poderes incríveis:

• **O Bode das Distâncias:** essa estatueta se transforma em um grande bode com as mesmas estatísticas de um cavalo de montaria. Ele não precisa descansar, e pode ficar ativo durante até um dia inteiro ao longo de uma semana (continuamente ou em qualquer combinação de tempo que não ultrapasse 24 horas por semana). Passado este tempo ele volta a ser uma estatueta e não poderá ser usado nas próximas 24 horas. Preço: O$ 6.500.

• **O Bode da Dor:** essa estatueta se transforma em um bode enorme, maior do que um touro, com as mesmas estatísticas de um corcel das trevas (mas sem Ligação Natural). O bode também pode realizar uma investida com seus chifres retorcidos que funciona como um Ataque Especial. O item pode ser ativado uma vez por mês durante até 12 horas. Preço: O$ 7.500.

• **O Bode do Desespero:** quando ativada, a estatueta se transforma em um grande bode com as estatísticas de um cavalo de guerra, com a diferença de que seus chifres são considerados armas mágicas (FA+2). O bode do desespero irradia uma aura igual à magia Pânico, a todos a até 9m, sem consumir Pontos de Magia. Ele pode ser ativado uma vez a cada duas semanas durante 3 horas (contínuas ou não). Preço: O$ 9.200.

• **Cão de Onix:** quando ativada, esta estatueta se transforma em uma criatura similar a um cão de guerra (mesmas estatísticas de um lobo-das-cavernas) com Sentidos Especiais (Faro Aguçado, Infravisão e Ver o Invisível) e que pode se comunicar no idioma Valkar (embora tenha uma inteligência bastante limitada). Pode ser ativado uma vez por semana, durante seis horas (contínuas ou não) e obedece ao seu portador. Preço: O$ 16.100.

• **Corcel de Obsidiana:** esta estatueta bastante rara pode se transformar em um belo corcel, quando ativada. A criatura tem as estatísticas de um cavalo de guerra e mais a Vantagem Levitação e pode usar Teleportação Planar uma vez por dia sem consumir PMs, podendo transportar todos os seu cavaleiro. O item pode ser ativada uma vez por semana durante 24 horas. Preço: O$ 20.000.

• **Coruja de Serpentina:** esta estátua tem duas palavras de comando, sendo que cada palavra ativará uma habilidade diferente: com uma palavra ela se transformará em uma coruja normal (F0, H2, R1, A0, PdF0, Levitação), e com outra palavra de comando se transformará em uma coruja gigante (F2, H2, R2, A1, PdF0, Levitação). Entretanto, após se transformar três vezes em coruja gigante, a estatueta perderá seus poderes. A coruja invocada (normal ou gigante) pode se comunicar telepaticamente com seu portador, e será obediente a ele. O item pode ser ativado uma vez ao dia, durante 8 horas. Preço: O$ 8.800.

• **Elefante de Mármore:** esta é a maior das estatuetas, do tamanho de um punho humano. Quando ativada, ela se transforma em um elefante da savana normal, totalmente obediente ao portador. Pode ser ativado quatro vezes por mês, durante até 24 horas. Preço: O$ 12.500.

• **Grifo de Bronze:** essa estatueta mágica com 3cm de altura pode transformar-se em um grifo normal, durante até 6 horas. Preço: O$ 12.000.

• **Leões de Ouro:** estas estatuetas são construídas aos pares. Quando ativadas, se transformam em leões normais. Os leões podem ser ativados durante uma hora por dia, mas caso sejam vencidos em combate eles voltam à forma de estatuetas e não podem ser usados durante uma semana (ao invés de apenas 24 horas). Preço: O$ 16.000.

• **Mosca de Ébano:** quando esta estatueta de poderes incríveis é ativada ela se transforma em uma mosca gigante, do tamanho de um pônei. A mosca tem F2, H6, R2, A2, PdF0, Levitação, mas é totalmente incapaz de atacar, serve apenas para transportar passageiros. Preço: O$ 12.000.

## Estatueta de Tenebra

Trata-se de uma pequena estatueta com uma forma feminina. Normalmente é construída em pedra negra, e sua fabricação original é atribuída aos anões. A forma feminina apresentada pela estatueta é como os anões vêm Tenebra, a deusa das trevas.

Um personagem que esteja carregando esta estatueta torna-se mais poderoso com o Caminho Elemental das Trevas. Em regras, o usuário recebe Focus +1 no Caminho das Trevas, mas apenas se tiver no mínimo Focus 1 em qualquer um dos seis Caminhos Elementais – ou seja, o usuário deve ser um mago, feiticeiro, clérigo ou qualquer outro usuário de magia. Se ele não tiver Focus em nenhum Caminho, não receberá os benefícios deste item.

**Ativação:** Basta estar carregando a estatueta.

**Peso:** ½ Kg.

**Preço:** O$ 5.500.

## Ferradura da Velocidade

Quando as quatro ferraduras são colocadas em um cavalo, elas invocam uma magia que é capaz de DOBRAR a velocidade com que o cavalo se desloca. Não tem qualquer influência em combates e similares, apenas em deslocamento.

**Ativação:** Uso contínuo.

**Peso:** 0,25 Kg cada ferradura.

**Preço:** O$ 4.700.

## Ferradura de Zéfiro

Acredita-se que estas ferraduras tenham sido criadas originalmente por um feiticeiro e armeiro de Namalkah, o reino dos cavalos. Quando um cavalo utiliza as quatro ferraduras, ele passa a mover-se alguns centímetros a cima do solo. Assim, ele pode deslocar-se sobre superfícies líquidas (como água) ou instáveis normalmente, com sua velocidade padrão.

**Ativação:** Uso contínuo.

**Peso:** 0,25 Kg cada ferradura.

**Preço:** O$ 3.800.

### Flauta Assombrada

Apenas personagens com a Especialização Instrumento Musical podem utilizar este item. Quando a flauta é tocada, o som sombrio emanado parece vir de outro lugar, a 9m de distância do flautista. Todas as criaturas que ouvirem o som devem obter sucesso em um teste de Resistência ou ficam abaladas (-2 de penalidade em FA, FD e todos os testes posteriores). Caso as criaturas consigam ver o flautista, a flauta não surte efeito.

**Ativação:** Para tocar a flauta deve-se ter a perícia Artes ou a Especialização Instrumento Musical.

**Peso:** Desprezível.

**Preço:** O$ 4.300.

### Flauta do Caos

Esta flauta geralmente é feita de osso, e quando tocada ela transmite um som agudo e forte. Apenas bardos ou personagens que tenham a Perícia Artes (ou a Especialização Instrumento Musical) podem tocar a flauta.

Quando a flauta é utilizada, todos que estejam a até 10 metros de distância do músico devem ter sucesso em um teste de Resistência. Aqueles que falharem ficam sob efeito da magia Pânico. Caso a música seja interrompida, a magia também será e seu efeito se anula.

**Ativação:** Para tocar a flauta deve-se ter a perícia Artes ou a Especialização Instrumento Musical.

**Carga:** 2d+2 cargas. Cada uso consome uma carga. O Caminho para recarregar a flauta é Trevas.

**Peso:** Desprezível.

**Preço:** O$ 7.000.

### Flauta do Sono

Esta flauta de prata não apresenta nada de especial. No entanto, quando utilizada por um bardo ou qualquer outro personagem com a perícia Artes (ou a Especialização Instrumento Musical), ela transmite um som belo e suave. Na verdade o som da flauta tem propriedades mágicas, e faz com que todos que estejam a até 10 metros do usuário sofram os efeitos da magia Sono. As vítimas têm direito a um teste de R+1 para resistir. O próprio usuário é imune ao efeito. Caso a música não seja interrompida dentro de três rodadas, será necessário um novo teste para resistirão efeito.

**Ativação:** Para tocar a flauta deve-se ter a perícia Artes ou a Especialização Instrumento Musical.

**Carga:** 2d+2 cargas. Cada uso consome uma carga. O Caminho para recarregar a flauta é Luz, Terra ou Trevas.

**Peso:** Desprezível.

**Preço:** O$ 4.000.

### Garrafa de Ar

Esta garrafa mágica contêm em seu interior uma certa quantidade de ar, renovado continuamente. Quando seu usuário está em um lugar onde não pode respirar (como dentro d'água ou em um lugar com ar envenenado) ele pode utilizar o ar da garrafa para respirar. Várias pessoas podem utilizar a garrafa (mas não ao mesmo tempo). Entretanto ela não permite respirar normalmente nesses lugares: o usuário deve usar uma rodada para obter o ar da garrafa e, após, prender sua respiração.

**Ativação:** Uso contínuo.

**Peso:** Desprezível.

**Preço:** O$ 8.000.

### Garrafa do Efreeti

Este frasco, geralmente feito de bronze, tem uma tampa de chumbo repleta de selos e um fino rastro de fumaça é visto em seu interior. Quando o frasco é aberto ele libera um efreeti, um gênio do fogo (veja o Super Manual dos Monstros para mais informações). A cada dia que o efreeti é libertado o Mestre deve jogar, secretamente 3d. Se obtiver 3 como resultado, o efreeti atacará aquele que o libertou. Se obtiver 18, o efreeti concederá, ao personagem, um único Desejo. Se obtiver qualquer outro resultado, o efreeti servirá lealmente o personagem que o libertou, durante dez minutos por dia ou até ser destruído (o que torna o item inútil).

**Ativação:** Veja descrição.

**Peso:** Desprezível.

**Preço:** O$ 30.000.

### Harpa do Encantamento

Apenas personagens com a Especialização Instrumento Musical podem tocar esta bela harpa dourada. O usuário da harpa pode conjurar a magia O Canto da Sereia uma vez a cada dez minutos sem consumir PMs – mesmo que não tenha Telepatia. A magia funciona com o Focus do músico em Ar mais um. Ou seja, se o usuário tem Ar 3, a magia funciona como se ele tivesse Ar 4. Assim, personagens que não tem Focus em Ar são considerados como tendo Ar 1 para utilizar a harpa do encantamento.

**Ativação:** Basta tocar uma melodia com a harpa.

**Preço:** ½ Kg.

**Preço:** O$ 12.000.

### Incenso da Meditação

À primeira vista esse pedaço de incenso parece igual a qualquer outro, com aroma adocicado até ser aceso. Quando acesso, qualquer personagem com Focus 1 ou mais (ou com as Especializações Ciências Proibidas ou Religião) pode fazer um teste de Habilidade para reconhecê-lo como um item mágico poderoso.

Quando um conjurador divino (que tenha Clericato ou Paladino) permanece orando ao lado deste incenso por pelo menor oito horas, todas as suas magias que tenham Clericato e/ou Paladino como Exigência se tornarão magias máximas – ou seja, todos os efeitos numéricos das magias alcançam o valor máximo. Uma Cura Mágica de Focus 1, que geralmente cura 1d PVs, irá restaurar automaticamente 6 PVs (o máximo permitido). Por outro lado, todas as magias terão seu custo em PMs aumentado em +2.

**Ativação:** Veja descrição.

**Peso:** Desprezível.

**Preço:** O$ 20.000.

### Kit Obra-Prima

Um kit é um conjunto de ferramentas que possibilita o uso de certas Especializações (geralmente reduzindo em uma categoria de dificuldade o referido teste de Especialização), porém um kit obra-prima, mesmo não sendo um item mágico, possui ferramentas de excelente qualidade, que permitem (além dos benefícios de um kit normal) somar +1 ao teste realizado para se utilizar uma determinada Especialização, de acordo com a natureza do próprio kit. Por exemplo, um kit de ladino permite somar +1 a todos os testes de Arrombamento e Armadilhas. Um kit de primeiros-socorros permite somar +1 a todos os testes de Primeiros-Socorros ou tratamento de venenos.

Os kits não oferecem bônus para o uso de magias. Então, se você conjura uma magia Cura Mágica, não pode usar um kit de primeiros-socorros para aumentar seu Focus.

**Ativação:** Uso normal, apenas fora de combate.

**Peso:** O mesmo da versão comum do kit.

**Preço:** adicione +50 peças de ouro ao valor da versão comum do kit.

### Lágrimas de Valkaria

No momento de sua condenação, Valkaria tinha plena certeza de que seria salva por seus filhos humanos e aventureiros. Mesmo assim, sabia que o castigo seria horrível; lágrimas correram sobre seu lindo rosto e caíram em Arton, na forma de pequenos cristais mágicos.

Encontradas por membros da ordem, estas gemas sagradas de grande poder foram identificadas e transformadas em pingentes.

Uma Lágrima de Valkaria, quando usada por um clérigo ou paladino da deusa, permite que ele consiga usar seus poderes normalmente além das fronteiras de Deheon. Por existirem poucas (apenas 1d+2 peças conhecidas), elas em geral são confiadas apenas aos maiores membros da ordem quando estes precisam viajar em missões importantes. Ao longo dos anos, algumas foram ocasionalmente roubadas, ou seus portadores foram assassinados: hoje, é possível que estejam adornando o pescoço de um mago maligno, ou em meio ao tesouro de um dragão.

A Lágrima de Valkaria também permite a um servo da deusa lançar Teleportação Infalível de Vectorius e Teleportação Planar (ambas duas vezes por dia e ambas como se o usuário tivesse Focus 10 em três Caminhos) sem consumir Pontos de Magia. Além disso, como explicando anteriormente, uma função da Lágrima praticamente desconhecida é permitir acesso à Antecâmara do Desafio, onde tem início o Labirinto de Valkaria (veja A Libertação de Valkaria para maiores detalhes). Seu poder de Teleportação Planar pode ser empregado com essa finalidade.

A Lágrima de Valkaria é um artefato, e por isso não pode ser simplesmente comprada ou fabricada.

**Ativação:** Uma palavra de comando para as teleportações e uso contínuo para as demais habilidades.

## Lanterna da Revelação

Este item parece uma simples lanterna coberta, e funciona como tal na maioria das vezes. Entretanto sua luz também é capaz de tornar visível qualquer criatura invisível (seja de forma natural ou mágica) que esteja a até 7,5m de distância.

**Ativação:** veja descrição.
**Peso:** 1 Kg.
**Preço:** O$ 22.000.

## Manuais Mágicos

Estes manuais mágicos são extremamente raros. Eles existem em vários tipos, e cada um tem um nome próprio: o Manual da Rapidez de Movimentos, o Manual da Saúde Corporal, Manual dos Exercícios, etc. Eles parecem manuais comuns, com dicas para melhorar a saúde, aumenta a força física, a agilidade corporal, a mira e arremesso, ou a consistência corporal. Entretanto, cada um deles tem uma poderosa magia Desejo inscrita em seu interior.

Caso um personagem leia o manual inteiro (o que consome pelo menos seis dias de leitura direta, com pequenos intervalos para descanso e alimentação) ele automaticamente irá conjurar a magia sobre si, sem nem ao menos perceber. Ao final da leitura, o personagem receberá um bônus de +1 PERMANENTEMENTE em uma de suas cinco Características (determinadas pelo tipo de manual). Este bônus PODE aumentar a Característica para um valor a cima de 5 (enquanto um Desejo normalmente não o faz).

Cada manual oferece bônus a somente uma Característica. O Mestre deve determinar qual a Característica afetada antes que o personagem comece a ler o manual.

**Ativação:** basta terminar de ler o manual.
**Peso:** Desprezível.
**Preço:** O$ 110.000.

## Mão da Glória

Este item mágico é uma mão humana mumificada, presa em correntes, que deve ser usada no pescoço como um colar. Quando um anel mágico é colocado na mão mumificada, o efeito do anel é conjurado sobre o usuário da mão – o que lhe possibilita usar um anel extra, como se tivesse uma mão extra. A mão, entretanto, não consuma ser muito bem vista por cidadãos comuns, dando um ar de monstruosidade.

**Ativação:** Veja descrição.
**Peso:** Desprezível.
**Preço:** O$ 5.200.

## Mochila de Carga

Essa mochila mágica é capaz de carregar até 125kg de equipamento ou 850 litros. Entretanto, independente disso seu peso permanece sempre o mesmo, 7,5kg. Os itens dentro da mochila de carga ficam guardados em uma fissura no Plano Astral. Caso a mochila seja danificada (por dentro ou por fora) ela estará inutilizada, e todo seu conteúdo ficará perdido na fissura.

Uma criatura que seja jogada dentro da mochila ficará presa e sofrerá os efeitos de asfixia (veja o Super Manual 3D&T), pois a única fonte de ar é a abertura da mochila.

**Ativação:** Uso contínuo.
**Peso:** 7,5 Kg.
**Preço:** O$ 2.400.

## Olhos de Águia

Estas lentes de cristal se encaixam nos olhos do personagem e conferem Visão Aguçada (de Sentidos Especiais). Caso o personagem já tenha essa Vantagem, não recebe nenhuma habilidade extra.

**Ativação:** Uso contínuo a partir da colocação nos olhos.
**Peso:** Desprezível.
**Preço:** O$ 2.000.

## Tapete Voador

Um dos meios de transporte mais comuns de Wynlla, o tapete voador nada mais é do que um tapete mágico capaz de voar, como na magia Vôo. Os tapetes existem em várias formas e tamanhos:

| Tamanho* | Capacidade | Velocidade | Preço (O$) |
|---|---|---|---|
| 1m x 1,5m | 150 Kg | 30 m/s | 8.000 |
| 1,3m x 2m | 300 Kg | 20 m/s | 12.000 |
| 1,5m x 1,8m | 450 Kg | 20 m/s | 13.000 |
| 2m x 3m | 600 Kg | 10 m/s | 20.000 |

* largura por comprimento.

O tapete é ativado por uma palavra de comando. Depois disso, ele segue as direções indicadas por esta mesma pessoa. Não é preciso estar sobre o tapete para ativá-lo, mas é preciso estar a uma distância de aproximadamente 3 metros ou menos (ou uma distância um pouco maior, se o personagem falar em voz alta).

**Ativação:** Uma palavra de comando.
**Peso:** 3 Kg.
**Preço:** de acordo com o tamanho (veja a cima).

### Tocha da Chama Contínua

Esta tocha mágica é um objeto mágico muito comum tanto em masmorras antigas quanto em construções modernas. Trata-se de uma barra de ferro onde, em uma extremidade, uma chama mágica muito brilhante ilumina como uma tocha comum (um raio de 6m), mas sem nenhum calor. A tocha mágica não consome oxigênio (por isso pode funcionar até mesmo embaixo d'água) e nunca se esgota, mas pode ser coberta com qualquer pano comum.

**Ativação:** Uso contínuo.

**Peso:** ½ Kg.

**Preço:** O$ 110.

### Vassoura Voadora

Um item muito apreciado pelos alunos da Academia Arcana; é também um meio rápido e simples de movimentação em vôo. Uma vassoura voadora pode voar como na magia Vôo (realizada com Focus 4). A vassoura suporta até 100 kg de carga. Pode voar sozinha para um destino indicado, desde que tenha uma boa noção do caminho percorrido e seu destino final. Ela também pode ser "chamada" para perto do personagem se este estiver a menos de 300m de distância.

**Ativação:** Uma palavra de comando para chamar a vassoura e outra para fazê-la voar.

**Peso:** 1 Kg.

**Preço:** O$ 7.000.

## BASTÕES MÁGICOS

Bastões são itens tem aproximadamente 60 centímetros de comprimento, similares a cetros ou até maças. Geralmente são construídos de metal ou ferro.

Bastões geralmente são ativados por um certo movimento, apesar de nem todos seguirem esta regra. Bastões também raramente tem cargas, sendo mais comum que sejam de uso infinito. Alguns destes, que apresentam carga, esta é renovável em certo período de tempo.

Existem poucos bastões mágicos conhecidos em Arton, mas o Mestre deve sentir-se livre para criar outros.

Um bastão desse tipo possui as mesmas estatísticas de uma clava, descrita no capítulo Equipamentos, no Super Manual 3D&T Turbo: FA=F+H+1d+2; Dano por Contusão; Esquiva 0; Crítico 0; Alcance 3m; Velocidade 0; 1,5 Kg.

### Bastão da Absorção

Este bastão tem a capacidade de absorver uma magia ou efeito mágico direcionado contra seu portador. Quando for alvo da magia o portador deve realizar um teste de Força de Defesa normal e, se o resultado for maior do que o ataque da magia, ele conseguirá absorvê-la. Apenas magias conjuradas diretamente contra o portador, ou que sejam realizadas em raio (como Relâmpago em Cadeia) podem ser absorvidas.

Quando o bastão absorve uma magia, ele armazena todos os PMs que o conjurador utilizou para realizar a magia. Por exemplo, se o bastão é utilizado (com sucesso) contra uma magia Ataque Mágico com Fogo 3 (custo 3 PMs) ele irá armazenar, em seu interior, 3 PMs. Todos os PMs armazenados pelo bastão vão se acumulando, podendo chegar a um máximo de 50 PMs. Ao atingir este máximo, ele não poderá mais ser usado para absorver magias.

Quando um conjurador lança suas próprias magias, ele pode decidir utilizar os PMs armazenados no bastão ao invés dos seus próprios PMs. Estes PMs armazenados podem ser usados APENAS para conjurar magias, nunca para utilizar Vantagens ou Manobras especiais.

**Ativação:** Um movimento específico.

**Preço:** O$ 110.000.

### Bastão-Arma

Este simples bastão é capaz de se transformar em uma arma diferente. O bastão é muito usado por guerreiros, pois seria muito melhor (e praticamente o mesmo) do que carregar várias armas diferentes.

O bastão pode se transformar em qualquer outra arma de combate corpo-a-corpo (dano baseado em Força) à escolha do usuário. Porém o usuário ainda deve possuir Vantagens próprias (como Usar Armas e/ou Adaptador) para não receber nenhum redutor na FA quando lutar com a arma em que o bastão se transformar. Para que o bastão se transforme, é necessária uma ação completa.

**Ativação:** Um movimento específico.

**Preço:** O$ 20.000

### Bastão do Cancelamento

Este bastão mágico é o terror de todos os itens mágicos conhecidos. Quando ele toca a superfície de qualquer item mágico, ou de qualquer criatura que esteja sob efeito de uma magia, a magia é totalmente cancelada! Se o item estiver sendo segurado por um outro personagem, o usuário do bastão do cancelamento precisará obter sucesso em um teste de ataque para que o item funcione. Para itens que não estejam sendo carregados, existe uma chance em seis (1 em 1d) de o item resistir ao cancelamento.

Qualquer item mágico afetado por um bastão do cancelamento tem seus efeitos imediatamente cancelados. Artefatos também podem ser afetados, mas suas propriedades retornam após 1d dias. Uma magia Desejo também é capaz de restaurar as habilidades de qualquer item mágico.

Uma vez utilizado, o bastão do cancelamento perde suas propriedades e torna-se inútil.

**Ativação:** Veja a descrição.

**Preço:** O$ 60.000.

### Bastão de Controle

Este bastão costuma ser de metal, com um aro em uma das pontas e pequenas jóias na superfície. Quando manipulado de forma correta, ele conjura a magia O Canto da Sereia, como se fosse lançada por um conjurador com Telepatia e Focus em Ar igual a 1.

**Ativação:** Um movimento específico.

**Preço:** O$ 35.000

### Bastão do Envelhecimento

Este bastão se usado como arma oferece FA+1. Entretanto quando ele acerta seu alvo ele não causa dano em PVs. Ao invés disso, o bastão provoca a redução de 1 ponto de Força e 1 ponto de Resistência (até um mínimo de F0 e R0) devido a um envelhecimento mágico. Os pontos perdidos retornam à fração de 1 ponto por dia de descanso completo. Caso o usuário consiga um Acerto Crítico neste ataque, então o dano em F e R será permanente, e o personagem apenas poderá regenerar com uma magia Cura de Mágica (que, usada desta forma não cura PVs, apenas restaura 1 ponto na Característica perdida) ou Desejo. O bastão do envelhecimento geralmente tem 1dx10 PMs, e cada uso consome 1 PM.

**Ativação:** Veja a descrição.

**Carga:** 1dx10 PMs.

**Preço:** O$ 45.000.

### Bastão do Grande Poder

Feito de metal, com uma esfera com bordas na ponta e seis botões no cabo, este bastão tem várias habilidades, cada uma ativada por um dos botões.

As seguintes habilidades podem ser usadas de forma ilimitada: ele pode ser usado para atacar, como uma maça leve +2 (F+H+1d+4, Contusão e Mágico). Pode se transformar em um espada longa (F+H+2d-2, Corte) encantada com Aumento

de Dano (Fogo 2), um machado de guerra +4 (F+H+2d+2, Corte), ou uma lança +3 (F+H+1d+5, Perfuração).

As seguintes habilidades podem ser usadas apenas uma vez ao dia: o bastão pode conjurar as seguintes magias: Paralisia (mas com alcance de toque) e Pânico. Quando usada para atacar ela oferece FA+4 e todo o dano recebido pelo alvo é recuperado pelo usuário.

Por fim, o bastão pode ser usado como uma vara de escalada que cresce até 15m em uma única rodada. Essa habilidade pode ser usada para forçar portas (como se tivesse F6). O último botão faz com que o bastão indique o norte magnético.

**Ativação:** Um movimento específico.

**Preço:** O$ 50.000.

### Bastão das Maravilhas

Este bastão é imprevisível e estranho. Cada vez que o bastão for utilizado ele poderá ter um efeito diferente.

Lance 4d contra a tabela a seguir para determinar o efeito do bastão cada vez que ele é utilizado:

| Dados | Efeito |
|---|---|
| 4 | O alvo sofre penalidade de H-2 e não pode correr nem usar Aceleração (se a tiver) durante 2d turnos. Permite um teste de Resistência para negar o efeito. |
| 5 | O alvo fica brilhando intensamente durante 2d turnos. Permite um teste de Resistência para negar o efeito. |
| 6 | Jogue novamente. O alvo é afetado por uma Ilusão Total que o faz acreditar que o segundo efeito lançado na tabela esta acontecendo. |
| 7 | O alvo é atacado por um Ataque Mágico de Ar 4. |
| 8 | O usuário o bastão recebe os benefícios de Poder Telepático durante 2d turnos. |
| 9 | Caem chuvas pesadas durante um turno, num raio de 9m centrado no usuário. |
| 10 | Reproduz os efeitos da magia Conjurar Animais com Focus igual a 1d. |
| 11 | O alvo é atacado por um Relâmpago em Cadeia. |
| 12 | O alvo é afetado pela magia Confusão. |
| 13 | 600 borboletas gigantes surgem repentinamente em uma área de 7m. Elas voam durante 2 turnos (durante os quais todos dentro da área ficarão cegos pelas asas das borboletas) e então desaparecem. |
| 14 | O alvo é afetado por uma magia Megalon. |
| 15 | Reproduz os efeitos da magia Escuridão. |
| 16 | Em uma área de 15 metros quadrados do bastão a grama cresce (independente do tipo de terreno). Se já havia grama no local, esta grama cresce 10x mais. |
| 17 | O alvo torna-se intangível durante 1d turnos. Permite um teste de Resistência para negar. |
| 18 | O alvo é afetado por uma magia Mikron. |
| 19 | O alvo é atacado por uma Explosão de Fogo 3. |
| 20 | O alvo é afetado por uma magia Invisibilidade. |
| 21 | 1dx10 gemas (no valor de P$ 10 cada) são atiradas em um jato de 9m. As gemas atacam com PdF1 (mais a H do usuário do bastão +1d) e podem ser dirigidas a alvos diferentes. |
| 22 | Cores cintilantes brilham em uma área de 9m na frente do bastão. As criaturas dentro da área ficam cegas (como na magia Cegueira). Um teste de Resistência é permitido para negar o efeito. |
| 23 | O usuário (1 a 3 em 1d) ou o alvo (4 a 6 em 1d) fica permanentemente com a pele azul, verde ou púrpura, SEM direito a teste de Resistência. |
| 24 | O alvo é afetado por uma magia Petrificação. |

**Ativação:** Basta pressionar um gatilho.

**Preço:** O$ 30.000.

### Bastão da Prontidão

Este bastão, se for usado como arma, oferece FA+1 e um bônus de +1 em Iniciativa. Se for empunhado com firmeza, ele permite conjurar uma das seguintes magias: Detecção do Bem/Mal, Detecção de Magia ou Sentidos Especiais (Ver o Invisível, apenas), todas com Focus 5 nos Caminhos necessários. O uso destes poderes é ilimitado, mas apenas um poder pode ser invocado por turno.

Além disso, caso o bastão seja cravado no chão e o portador ativar a habilidade de prontidão, o bastão irá detectar qualquer criatura inimiga num raio de 36m.

**Ativação:** Um movimento específico para conjurar cada magia. Para a habilidade de prontidão, basta cravar o bastão no solo.

**Preço:** O$ 12.000.

## CAJADOS MÁGICOS

Os cajados são hastes geralmente feitas de madeira, que comportam certas magias. São grandes, medindo cerca de 1,60 m de largura e 6 centímetros de espessura.

Cajados geralmente apresentam uma gema ou jóia em uma de suas extremidades, e serve de fonte para seus efeitos mágicos. Os cajados geralmente são ativados através de mecanismos escondidos (um para cada efeito que ele é capaz de reproduzir). Cajados sempre apresentam cargas.

Um cajado possui as mesmas estatísticas do bastão descrito no capítulo Equipamentos, no Super Manual 3D&T Turbo: FA=F+H+1d+2; Dano por Contusão; Esquiva 1; Crítico 0; Alcance 0; Velocidade -1; 1,5 Kg.

### Cajado de Alterar o Tamanho

Este raro cajado de madeira negra e robusta permite utilizar as magias Megalon e Mikron, ambas com Focus 1. Algumas versões mais poderosas deste cajado permitem usar esta magia com Focus maior (podendo chegar até Focus 5!).

**Ativação:** Um movimento específico.

**Preço:** de acordo com o Focus: O$ 6.000 (1), O$ 15.000 (2), O$ 25.000 (3), O$ 32.000 (4) e O$ 50.000 (5).

### Cajado de Cura

Este é um cajado muito valorizado por aventureiros de todos os tipos. Ele é de madeira, mas tem runas prateadas que, em alguns casos, são traduzidos como orações a Lena, a Deusa da Vida e da Cura. O usuário deste cajado pode usar as seguintes magias: Cura Mágica (com Água 1 a 5), Cancelamento de Magia (com Focus 5) e Cura de Maldição.

**Ativação:** Um movimento específico para cada magia.

**Carga:** Geralmente tem 1dx10 cargas, mas algumas vezes é infinita. O Caminho para recarga é Água.

**Preço:** O$ 25.000

### Cajado das Florestas

Os druidas e xamãs afirmam que este cajado é um presente da deusa dos animais a seus fiéis servos. Eles afirmam, inclusive, que os únicos que conhecem o processo de fabricação deste item são os entes, árvores tão antigas que adquiriram inteligência.

O usuário de um cajado das florestas pode conjurar as seguintes magias: Acalmar Animais, Armadura de Allihanna (com Água 4), Conjurar Animais (com Terra 4 e Água 4 – somente animais naturais, que representam Allihanna) e Falar com Animais.

Além disso, o cajado das florestas pode ser usado como arma mágica (FA+1), e aquele que o têm em mãos pode caminhar sem deixar nenhuma pegada (como na magia Despistar).

**Ativação:** Um movimento específico.

**Preço:** O$ 27.000.

### Cajado de Fogo

Este cajado é feito de madeira com ligas de bronze. Seu portador pode realizar as seguintes magias: Explosão de Fogo (com Fogo 4), Mãos de Fogo (com Fogo 1 – neste caso as "mãos" serão na verdade o cajado) e Proteção Mágica (com Fogo 4).

**Ativação:** Um movimento específico para cada magia.

**Preço:** O$ 8.000.

### Cajado de Gelo

Fabricado com um diamante brilhante em cada extremidade, este cajado é o contrário do cajado de fogo.

Seu portador pode realizar as seguintes magias: Ataque Mágico (com Gelo 5), Inferno de Gelo, Proteção Mágica (com Gelo 3).

**Ativação:** Um movimento específico para cada magia.

**Preço:** O$ 22.000.

### Cajado Mikron/Megalon

Dizem que este cajado teria sido criado pelo próprio Megalon, antigo clérigo de Megalokk, na mesma época em que ele criou a magia que leva seu nome.

Este cajado é capaz de conjurar as magias Megalon e Mikron, à escolha do usuário. O Focus para conjurar a magia varia entre 1 e 3, e é obtido lançando-se 1d: resultado 1-3 significa Focus 1; 4-5 significa Focus 2; e 6 significa Focus 3. Este Focus é igual tanto para Água, Luz e Trevas. A magia Megalon pode ser mantida por, no máximo, uma hora em tempo de jogo, mas nesse meio tempo o cajado não pode ser utilizado novamente (pois está sustentando a magia).

**Ativação:** Basta pressionar um gatilho, o que consome uma ação completa e não requer teste.

**Carga:** 1dx10 cargas. Cada utilização (de qualquer uma das duas magias) consome uma carga. Os Caminhos para recarga são Água, Luz, Trevas e Terra (apenas um deles).

**Preço:** O$ 50.000.

### Cajado do Poder

O cajado do poder, como o nome sugere, é um item mágico extremamente poderoso, com habilidades defensivas e ofensivas. O cajado permite usar as seguintes magias: Armadura Extra a Magia e Armas Mágicas, Enxame de Trovões, Explosão de Fogo, Inferno de Gelo, A Lança Infalível de Talude, Paralisia, Proteção Mágica (Luz 6), A Seta Infalível de Talude, Vôo (Luz 1).

O usuário desse cajado também recebe +1 em sua Força de Defesa e testes de Resistência. Além disso, ele pode ser usado em combate como uma arma mágica (dano por Contusão) que oferece FA+1. O bordão também permite ao usuário realizar um Ataque Especial, mesmo que ele não tenha esta Vantagem – o usuário gasta 2 PMs e recebe FA+2 (totalizando FA+3, devido ao bônus mágico).

Por fim, um cajado do poder pode ser destruído para desferir um poderoso ataque de área (seguindo as regras de uma magia Explosão). A quebra do item precisa ser de propósito, e deve ser anunciada por seu portador. Quando isso acontece, o cajado realiza uma magia Explosão de Fogo com Focus igual aos PMs que ele ainda possui divididos por 2 (arredondado para baixo). Então, se o cajado ainda tem 21 PMs quando é quebrado, ele criará uma Explosão com Focus 10! Uma Esquiva é permitida para reduzir o dano à metade. Usar esta habilidade, entretanto, tem um problema: aquele que quebrou o cajado tem 50% de chance (1 a 3 em 1d) se ser afetado por uma magia Teleportação Planar. Se isso não acontecer, pior para ele – pois a carga de energias místicas o destruirá!

**Ativação:** Um movimento específico para cada magia e quebrar o cajado para a Explosão.

**Preço:** O$ 80.000.

### Cajado da Vida

Este cajado permite ao usuário realizar as magias Cura Total e Ressurreição. Alguns atribuem à Lena a criação deste item, enquanto outros dizem que trata-se de uma obra de Thyatis.

**Ativação:** Basta tocar o alvo com o cajado.

**Preço:** O$ 25.000.

## VARINHAS MÁGICAS

Uma varinha mágica se assemelha a um bastão pequeno. Costumam ser feitas de madeira fina e bem trabalhada, embora algumas possam ser feitas de ossos, metais ou cerâmica (sendo os dois últimos mais incomuns). Algumas têm também pedras preciosas incrustadas em sua superfície, mas isso é muito raro.

Cada varinha armazena uma magia. Sempre que o portador da varinha pronunciar as palavras de comando adequadas (que podem estar gravadas na varinha, ou não) ela conjura a magia gravada nela. Algumas varinhas não são ativadas por palavras de comando, mas sim por gatilhos secretos.

De modo geral as varinhas tem uma quantidade própria de Pontos de Magia. Quando são encontradas elas costumam ter 1dx10 Pontos de Magia para serem utilizados. Toda vez que a varinha é utilizada, ela consome os PMs normais daquela magia (por exemplo, uma varinha de Ataque Mágico de Fogo 3 irá consumir 3 PMs).

Não há uma lista de varinhas mágicas simplesmente porque existem varinhas para todas (ou quase todas) as magias conhecidas. Quanto mais poderosa a magia, obviamente, mais rara será a varinha, e também mais alto será seu preço de mercado.

**Preço:** multiplique o Focus da magia por O$ 5.000. Este será o custo da varinha em Tibares de ouro. Assim, uma varinha de Explosão de Fogo 4 custará O$ 20.000.

**Fabricação:** um mago pode tentar fabricar uma varinha mágica. Neste caso siga as regras normais para a criação de itens descrita anteriormente (10 PEs para cada ponto de Focus da magia, mais o fato de ter que conjurar a magia e a Permanência sobre o item). Além disso, existe um custo extra de 1 Ponto de Experiência para cada PM que a varinha tenha (até um máximo de 60 PEs). Assim, fabricar uma varinha com Ferrões Venenosos (Água 1, Trevas 2) que tenha 10 PMs para serem gastos custa 40 Pontos de Experiência (30 devido à própria magia e mais 10 dos PMs) – além, é claro, de precisar conjurar a magia Permanência sobre o item. O tempo de fabricação é de trinta dias para cada ponto de Focus da magia.

**Recarga:** use as mesmas regras vistas no tópico "Carga" deste capítulo.

Obviamente, o mago ainda precisa de um laboratório ou área de estudo para realizar a recarga (seguindo as regras normais para criação de itens mágicos).

## ITENS MALDITOS

Até agora você viu uma longa lista de itens mágicos, itens que os aventureiros almejam quando vasculham cavernas e masmorras. Mas nestes mesmos lugares existem itens malditos, colocados ali apenas para enganar, confundir e atrapalhar a vida de aventureiros descuidados.

A seguir temos uma lista de itens mágicos que os aventureiros NÃO gostaria de encontrar em seu caminho: itens malditos.

Em geral um item maldito não revela sua natureza até que seja utilizado. Quando ele é vestido, ou utilizado, seus efeitos podem tornar-se óbvios ou podem permanecer ocultos, sem que o usuário penalizado perceba. Caso seus efeitos sejam absolutamente previsíveis, é provável que o

item fique preso ao seu corpo, ou seja de alguma forma impossível se desfazer dele naturalmente. Apenas um Cancelamento de Magia ou uma Cura de Maldição podem remover um item maldito. O Focus necessário para esta tarefa deve ser determinado pelo Mestre, baseado na penalidade que o item maldito oferece.

### Anel Atrativo

Este anel amaldiçoado sempre é construído de forma a se parecer com algum anel mágico, geralmente um anel de proteção. O usuário pode retirar o anel do dedo a qualquer momento, mas jamais irá sentir os seus efeitos.

Um anel atrativo faz com que qualquer ataque feito contra o usuário seja considerado Teleguiado. Isso significa que o usuário sempre recebe H-2 quando tenta uma Esquiva em combate. Um Ataque Teleguiado é ainda mais preciso, oferecendo H-3 para testes de Esquiva.

**Ativação:** Uso contínuo.

### Anel Monstruoso

Este anel maldito costuma ser fabricado em metal, muitas vezes enferrujado, embora alguns exemplares sejam mais finos e sofisticados.

Quando alguém coloca este anel no dedo, ele se prende ao usuário e não pode mais ser retirado, a não ser por um Cancelamento de Magia contra Focus 2. O usuário de um anel monstruoso adquire uma aparência desagradável, o que lhe confere a Desvantagem Aparência Monstruosa. O usuário, claro, não recebe pontos por esta Desvantagem.

**Ativação:** Uso contínuo.

### Armadura Maldita

Uma armadura maldita tem a mesma aparência que uma armadura mágica. No entanto, ao invés de oferecer um bônus em sua Força de Defesa, ela oferece uma penalidade, sem que seu usuário saiba disso.

Trata-se de um item maldito, que funciona de forma oposta à armadura mágica. Lance 3d contra a tabela de proteção mágica, mas substitua "+" por "-". A armadura pode ser retirada a qualquer momento. No entanto, o Mestre deve manter segredo sobre as penalidades que ela oferece, fazendo com que o usuário jamais saiba da penalidade. Um Detectar Magia revela sua natureza mágica, mas apenas revela sua verdadeira natureza em caso de se usar a magia Identificação.

**Ativação:** Uso contínuo.

### Elmo da Loucura

Muitos dizem que este item é amaldiçoado pelos clérigos de Nimb e pelo próprio deus do azar. Quando alguém o coloca na cabeça não consegue mais retirar, a menos que seja alvo de um Cancelamento de Magia contra Focus 2.

O usuário deste elmo sofre os efeitos da magia Loucura de Atavus. Cada elmo transmite um tipo diferente de Insanidade, definida como na magia.

**Ativação:** Uso contínuo.

### Escudo Traidor

Este escudo pode ser pequeno (broquel), médio ou grande, e normalmente apresenta ilustrações macabras ligadas à morte e combate. Trata-se de um item maldito ao invés de item mágico.

Este escudo maldito possui a capacidade de aumentar o dano que seu usuário recebe em combate. Sempre que o usuário sofrer dano em combate, ele sofrerá +2 pontos de dano, sem saber que este dano extra vem do escudo. Um Detectar Magia mostra aura mágica no escudo, mas apenas revela sua habilidade maldita se a magia Identificação for lançada nele.

**Ativação:** Uso contínuo.

### Poção do Apodrecimento

Uma criatura que simplesmente tenha contato por inalação com esta poção, sofre a perda permanente de 1 Ponto de Vida. A perda prossegue a cada rodada, até a morte da vítima.

Testes de Medicina são inúteis contra esta poção. A única coisa capaz de deter a morte da vítima é utilizar um Cancelamento de Magia contra Focus 3.

Estas poções são extremamente raras, e até o momento foram encontradas em apenas alguns laboratórios de magos e bruxos insanos. Ao que parece, a fórmula de seu funcionamento não é muito bem conhecida nem mesmo por eles próprios.

### Veneno

Não se trata de uma poção, mas de veneno puro e simples. Existem vários tipos de veneno, cada um com seus efeitos. A seguir temos alguns exemplos de venenos do tipo líquido, que contaminam por ingestão. Existem outros tipos de venenos que contaminam por inalação (gases venenosos). Todos os venenos permitem um teste de Resistência (que pode ter um modificador positivo ou negativo) para negar o efeito, conforme sua descrição.

- **Arsênico:** o personagem perde 1 Ponto de Vida permanentemente e perde 1 ponto de Resistência temporariamente. O ponto de Resistência pode ser recuperado após um dia de descanso completo, mas o 1 PV não pode mais ser recuperado. Permite um teste de R+1 para negar o efeito. Preço: O$ 250.
- **Bruma de Insanidade:** o personagem recebe um tipo de Insanidade, escolhida aleatoriamente e de qualquer valor. A insanidade pode ser curada com magia ou apenas com repouso (ela desaparece após um dia inteiro de repouso). Permite um teste de Resistência para negar o efeito. Preço: O$ 600.
- **Excremento de Sapo:** o personagem perde 1 ponto de Habilidade temporariamente. Permite um teste de R+1 para negar o efeito. Preço: O$ 230.
- **Musgo Id:** o personagem recebe a Desvantagem Inculto. Uma magia de Cura pode "curar" esta Desvantagem; caso contrário o personagem precisará de um dia de descanso completo para que ela desapareça. Preço: O$ 300.
- **Poeira de Lich:** o personagem sofre a perda de 2 pontos de Força. Permite um teste de R-1 para negar o efeito. Preço: O$ 900.
- **Vapor Queimado:** o personagem sofre a perda PERMANENTE de 1 ponto de Resistência (o que também irá reduzir seus PVs e PMs). Permite um teste de R-1 para negar o efeito. Preço: O$ 5.000.

Os danos às Características podem ser recuperados à fração de 1 ponto por dia de descanso completo – a menos que o texto diga que trata-se de uma perda PERMANENTE. No final do dia o personagem deve fazer um novo teste de Resistência para tentar se curar. Ele pode substituir o teste de Resistência por um teste de Primeiros Socorros, que também pode ser realizado por outro personagem. Uma magia de Cura também restaura o dano, mas usada desta forma ela não irá restaurar PVs, apenas os pontos nas Características. Cura de Maldição não funciona, pois não é realmente uma maldição.

Erinye

**Este capítulo é um mini-bestiário, com informações para mais criaturas que poderão ser usadas no mundo de Arton, ou em outros cenários de RPG (tanto medievais quanto modernos).**

**A forma como estas criaturas serão utilizadas depende de cada Mestre de jogo. Algumas delas servem bem como adversários para os aventureiros, em situações de combate. Outras servem como raças ou condições para personagens jogadores.**

**As regras de combate são as mesmas vistas no Super Manual dos Monstros, bem como a utilização de Vantagens, Desvantagens e o comportamento das criaturas.**

**A seguir a lista de novas criaturas:**

## Aparição

As aparições são um tipo de fantasma, nascidos do mal e das trevas. Desprezam todos os seres vivos e principalmente o sol, pois são vulneráveis a ele (sofrem 1 ponto de dano por rodada de exposição).

Aparições tem forma parcialmente humanóide, com olhos de brilho vermelho. Algumas vezes ela parece estar portando armas e armaduras. Elas são mortos-vivos incorpóreos da mesma forma que os fantasmas, e por isso apenas podem ser feridas por magia e armas mágicas. Sua única devoção é destruir os seres vivos.

Quando ataca a aparição não causa dano, mas exige sucesso em um teste de R+2. Em caso de falha a vítima sofre a perda de 1 ponto de Resistência permanentemente. Qualquer ser vivo morto dessa forma se tornará uma aparição sob o controle da anterior em 1d-2 rodadas. Como mortos-vivos, as aparições são imunes a venenos, doenças, efeitos de ação mental, Paralisia e não podem ser curadas.

As aparições irradiam uma aura anti-natural que afugenta qualquer animal doméstico ou silvestre, como na magia Pânico (sem consumir PMs). Essa habilidade, entretanto, não funciona contra seres inteligentes.

As aparições são comuns em Arton, vagando em lugares assombrados como cemitérios, castelos e ruínas.

**Aparição:** F0, H2-3, R2-3, A0-1, PdF0, Arma Viva, Invulnerabilidade (tudo, exceto magia e armas mágicas), Levitação, Usar Armas Comuns (Medievais - opcional), Usar Armaduras Leves e Médias (Medievais - opcional), Vulnerabilidade (sol).

## Baatezu

A raça dos baatezu (leia-se *beiátezu*) simboliza o mal pérfido. Aquele que lentamente domina, corrompe, tenta e destrói tudo o que é bom, com planos intrincados e utilizando a inteligência afiada e má para vencer. E como criaturas malignas que são, eles acreditam que devem eliminar qualquer oposição às suas opiniões e planos.

Segundo se especula, estes seres extra-planares malignos de hierarquia rígida teriam se originado em um plano não mais existente, que teria sido destruído por algum grande cataclismo e não pode mais ser encontrado. De fato, a teoria mais plausível é a de que os baatezu seriam originários do reino de um antigo deus esquecido – e este plano teria se desfeito com a morte do deus. Esta é a hipótese mais provável, já que os baatezu realmente existem, mas não há um plano para originá-los. E mesmo assim eles parecem conhecer muito bem o Panteão e sua intrincada história.

Escapar à destruição de seu plano nativo não pode ter sido tarefa fácil. Criaturas extra-planares têm uma ligação muito poderosa com seus planos, bem maior que as criaturas mortais. Tanto que, quando morrem em outros planos, extra-planares não morrem verdadeiramente – eles são transportados de volta para seus plano natal. Assim, para realmente fugir, os baatezu não apenas tiveram que ir embora, mas também cortar sua ligação com o plano nativo.

Assim, quando um baatezu é destruído, ele reaparece em um outro plano qualquer. Este seria um efeito colateral do ritual que teriam executado para romper sua ligação com o plano do deus moribundo.

Graças a esse fato, um baatezu é virtualmente imortal. No entanto, a menos que possa contar com certas magias poderosas, ele não pode retornar ao plano onde foi destruído por pelo menos 100 anos – o que geralmente atrapalha seus planos, ou os planos de seus superiores.

Essa imortalidade também compensa o fato de que o surgimento de novos baatezu é um evento extremamente raro (mesmo para os padrões de criaturas extra-planares).

Ainda que numericamente sejam muito inferiores aos Tanar'ri (veja adiante), os baatezu formam um gigantesco exército, como nenhum mortal jamais viu. Seus líderes são os estrategistas mais competentes e geniais que existem – o que é uma pena, pois tamanha organização e planejamento costumam ser desperdiçados em escaramuças selvagens contra os tanar'ri.

Embora não tenham planos próprios, os baatezu costumam ficar sediados em numerosos Reinos dos Deuses (preferencialmente os reinos de Lin-Wu, Tanna-Toh e Tauron), muitas vezes seguindo ordens de seus superiores e travando batalhas monumentais, para realizar partes do intricado plano dos líderes.

Todos os tipos de baatezu possuem Arma Viva, Armadura Extra (Frio/Gelo e Ácido), Imortal, Invulnerabilidade (Calor/Fogo e Veneno), Sentidos Especiais (Infravisão) e Telepatia.

**Demônio das Profundezas:** são inegavelmente os lordes dos baatezu, mestres em fomentar o medo em mortais e em outros diabos. Possuem uma pele escamosa e avermelhada. Geralmente usam suas asas como um manto grotesco, cobrindo seu imenso corpo que apresenta uma aura de chamas. Eles medem 3,5m de altura e pesam 300 quilos.

Demônios das profundezas podem realizar, como uma ação completa, um Ataque Múltiplo com duas garras (FA=F+H+1d), duas asas (FA=F+1d) e uma mordida (FA=F+1d). Caso acerte o ataque com a mordida, a vítima deve passar em um teste de R-2 ou será envenenada, recebendo um redutor de -1 em todas as suas Características e começa a perder 1 PV por rodada até a morte, ou até ser curada. O veneno pode ser detido com um teste Difícil de Primeiros-Socorros, um antídoto maior ou com a magia Cura Mágica (mas usada deste modo a magia não restaura PVs; apenas impede que o veneno continue agindo).

Um demônio das profundezas também pode lançar, como habilidade natural (sem consumir PMs) as seguintes magias: Criação de Mortos-Vivos, Explosão de Fogo, Ilusão, Invisibilidade e Pânico (como se possuísse Focus 5 nos Caminhos necessários para lançá-las).

**Erinye:** estes baatezu são fêmeas, mas podem se parecer com mulheres ou homens de qualquer raça, sempre da forma mais atraente possível. Apesar disso, não podem se passar por simples mortais, pois não conseguem esconder suas asas emplumadas. Podem se comunicar telepaticamente, mas preferem usar a voz: podem falar qualquer língua conhecida.

Todas as erinyes possuem um laço mágico, que usam em combate para imobilizar suas vítimas.

Argutas e cruéis, as erinyes têm uma função especial entre os baatezu: tentar mortais. Mesmo sendo baatezu menores, erinyes prestam conta diretamente aos Demônios das Profundezas.

Erinyes possuem como habilidade natural uma versão poderosa da magia O Canto da Sereia. Este poder funciona em qualquer pessoa que a erinye olhe (e que esteja a menos de 20m distância), mesmo que a vítima não veja a erinye. A vítima deve fazer um teste de R-2. Falha significa que a vítima se torna completamente leal à erinye, fazendo tudo para obedecê-la e protegê-la, mesmo que signifique sua morte ou a de pessoas queridas. Erinyes só podem enfeitiçar uma pessoa por vez, por quanto tempo desejarem, ou até a morte da baatezu.

Além disso e das outras habilidades de baatezu, erinyes podem usar as seguintes magias como habilidades naturais (sem consumir PMs): Criar Fogo, Invisibilidade, Sentidos Especiais (Ver o Invisível) e Transformação em Outro.

**Imp:** este baatezu é um pequeno humanóide com asas de morcego, cauda com ferrão e pequenos chifres afiados. Na sua forma natural, imps medem 60cm de altura e pesam pouco mais que 3,5 quilos.

Imps são demônios traiçoeiros. Eles podem até mesmo serem encontrados servindo como conselheiros e espiões de conjuradores malignos.

Imps são covardes, porém não o suficiente ao ponto de deixar passar uma oportunidade de fazer ataques traiçoeiros usando sua invisibilidade ou sua capacidade de mudar de forma.

Estes baatezu podem usar as seguintes magias como habilidades naturais (sem consumir PMs): Detecção de Magia, Invisibilidade e Transformação em Outro.

Se acertar um ataque com o ferrão da cauda, a vítima deve passar em um teste de R-1 ou será envenenada, recebendo um redutor de -1 em todas as suas Características e começa a perder 1 PV por rodada até a morte, ou até ser curada. O veneno pode ser detido com um teste Normal de Primeiros-Socorros, um antídoto ou com a magia Cura Mágica (mas usada deste modo a magia não restaura PVs; apenas impede que o veneno continue agindo).

**Demônio das Profundezas:** F6-7, H5, R4-5, A3-4, PdF0, Ataque Múltiplo, Levitação, Membro Extra (cauda) Regeneração.

**Erinye:** F3-4, H4, R4, A1, PdF2, Aparência Agradável, Paralisia (laço), Teleporte, Usar Armas Comuns (Medievais, Espada Longa e Arco Longo).

**Imp:** F1, H3, R1, A1, PdF0, Levitação, Membro Extra (cauda).

Demônio das Profundezas

## Behir

Até onde se sabe estas criaturas são encontradas apenas nas Montanhas Sanguinárias. O behir se assemelha a uma grande serpente com uma dúzia de patas. Pode movimentar-se com as patas ou rastejando como uma serpente. Mede por volta de 12 metros de comprimento e tem a cabeça similar a um crocodilo, mas com uma mandíbula que pode abrir-se para engolir um humano inteiro!

Em combate o monstro pode usar a mordida (F+H+1d) e até seis garras (as seis totalizam uma FA de F+H+1d-4). Se preferirem podem usar a Vantagem Ataque Múltiplo com as patas (cada uma ataca com FA=F+1d). Ele é capaz de engolir uma criatura de tamanho humano ou menor se obtiver sucesso em seu ataque. Neste caso a vítima deve fazer um teste resistido de Força contra a Força do behir e, se perder, será engolida. Uma vítima engolida sofre 2d de dano por esmagamento e mais 4 pontos de dano pelos ácidos digestivos. Para escapar é necessário acertar o monstro por dentro, provocando 10 pontos de dano e usando apenas armas pequenas (equivalentes a uma FA máxima de FA=F+H+1d+1).

Além disso os behir ainda podem usar um sopro de eletricidade da mesma forma que os dragões azuis — usando a Vantagem Tiro Múltiplo, mas podem atingir apenas uma vez cada alvo em cada rodada. Esse sopro pode ser utilizado apenas uma vez por minuto.

Behirs são inimigos mortais dos dragões, e jamais aceitam viver em sua companhia.

**Behir:** F5-6, H2-3, R4-5, A2-3, PdF4-6 (Eletricidade), Arma Viva, Ataque Múltiplo, Invulnerabilidade (eletricidade), Sentidos Especiais (Faro Aguçado), Tiro Múltiplo.

## Bodak

Os bodaks são restos mortais reanimados de criaturas destruídas pelo toque do mal. Tem a face distorcida em expressão de loucura, e assemelham-se àquilo que foram em vida. Tem a carne acinzentada e lisa, e olhos brancos e vazios.

As estatísticas apresentadas a seguir são de um bodak humano, bodaks de outras raças podem ter estatísticas ligeiramente diferentes (apenas acrescente os modificadores das Características de cada raça e traços referentes à constituição física, como Modelo Especial). Bodaks são mortos-vivos e seguem todas as regras normais para estas criaturas.

O olhar de um bodak exige da vítima que o fitar sucesso em um teste de R+1. Aqueles que falharem morrem imediatamente e são transformadas em bodaks no dia seguinte. Bodaks não suportam o sol, e sofrem 1 ponto de dano por rodada que permanecem expostos à sua luz, sem direito a teste de Resistência.

De tempos em tempos os bodaks lembram de eventos que ocorreram em sua vida. Sempre que encontram uma criatura nova há uma pequena chance (3-4 em 3d) de algo ou alguém presente no momento o faça lembrar de sua vida. Caso isso ocorra o bodak fica uma rodada sem reação e sofre -1 de penalidade em todos os testes contra a criatura ou objeto específico.

Bodaks não existem em Arton, e não existem relatos de encontros com estas criaturas nos Planos dos Deuses, mas eles podem existir nestes lugares.

**Bodak:** F2-3, H2-3, R1-2, A0-1, PdF0, Arma Viva, Armadura Extra (Calor/Fogo e ácido), Invulnerabilidade (eletricidade), Vulnerabilidade (prata e sol).

## Bulette

Também conhecido como "selako terrestre", este monstro costuma atacar viajantes na Grande Savana e no Deserto da Perdição, onde se desloca através da areia. Dizem que eles seriam o cruzamento entre um tatu e uma tartaruga monstruosa. A cabeça e a maior parte do corpo deste monstro é marrom-azulada, com garras e presas de marfim enegrecido. São temidos por devorar suas vítimas inteiras, incluindo armas e outros pertences. Comem qualquer coisa, com exceção de elfos (por alguma razão desconhecida) e não gostam da carne dos anões.

Bulettes costumam manter-se enterrados, sentindo a vibração das vítimas sobre o solo para então atacar. Eles são capazes de "sentir" a presença de qualquer criatura em contato com o solo. Os nômades da Grande Savana e do Deserto da Perdição conhecem técnicas para caminhar sem atrair a atenção do monstro.

Em combate, o bulette usa a mordida (F+H+1d-1) e duas garras (F+H+1d-3) – ação completa, embora possam saltar para atacar com as quatro garras (cada uma com F+H+1d-3 – ação completa). Durante este ataque não podem usar a mordida.

**Bullete:** F4-6, H2-3, R4-5, A3-5, PdF0, Arma Viva, Sentidos Especiais (Faro Aguçado).

## Cão Teleportador

Estes cães inteligentes são conhecidos por sua habilidade de teletransportar-se. Eles têm uma pelagem marrom-amarelada e são maiores e de uma linhagem mais pura do que os cães selvagens. São sociáveis e organizam-se em matilhas, não permitindo a presença de humanóides malignos em seu território. Como seres inteligentes, eles têm um idioma próprio, que lhes permite transmitir as mais complexas informações através de uivos e latidos.

Os cães teleportadores podem ativar ou desativar livremente uma habilidade que imita os efeitos da magia Imagem Turva: sua imagem fica mais difícil de enxergar, oferecendo -1 de penalidade na Habilidade do atacante. Entretanto, diferente da Magia, Sentidos Especiais de qualquer tipo NÃO são capazes de vencer essa habilidade.

Em Arton os cães teleportadores não existem em ambiente selvagem. Os últimos representantes da espécie encontram-se no zoológico da Academia Arcana, em salas especialmente desenvolvidas para conter sua habilidade de teletransporte.

**Cão Teleportador:** F0-2, H2-3, R1-2, A0-1, PdF0, Arma Viva, Sentidos Especiais (Faro Aguçado), Teleporte.

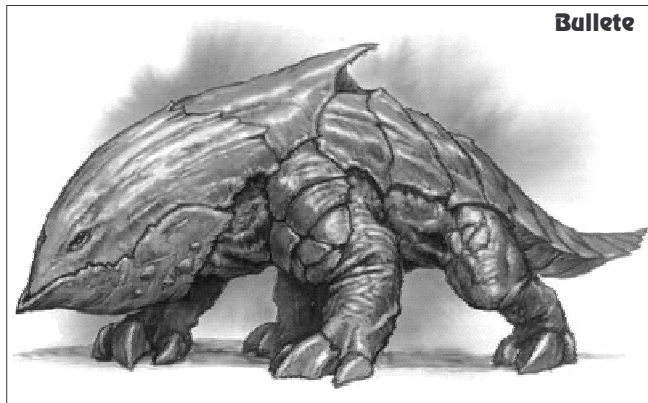
## Cubo Gelatinoso

Esta criatura amorfa é aparentada ao pudim negro e a ameba gigante. Ele se parece com um cubo de 3 metros de aresta quase transparente que espreita corredores e túneis escuros, especialmente em Doherimm. Ele absorve materiais orgânicos, engolfando-os, e qualquer material inorgânico engolfado permanece visível em seu interior (por isso alguns cubos gelatinosos podem conter tesouros em seu interior).

Geralmente um cubo gelatinoso não ataca, ele permanece imóvel em meio ao túnel e espera suas vítimas virem em sua direção para engolfá-los. Uma vítima engolfada recebe 1d de dano por rodada devido aos ácidos que o compõem. A vítima também deve obter sucesso em um teste de Resistência ou ficarão imobilizadas durante 3d rodadas; passado esse tempo devem realizar outro teste. A única forma de livrar-se é derrotando o monstro.

Um cubo gelatinoso pode atacar com um pseudópode (F+H+1d) que além de causar dano ainda pode paralisar a vítima (como descrito anteriormente). Se preferir o monstro pode apenas mover-se sobre a vítima para tentar engolfá-la. Neste caso o alvo tem direito a um teste de Esquiva para evitar.

Como todas as criaturas amorfas, os cubos gelatinosos são imunes a Acertos Críticos, venenos e efeitos de ação mental (que utilizem Telepatia).

**Cubo Gelatinoso:** F1-2, H0-1, R3-4, A0, PdF0, Arma Viva, Invulnerabilidade (Eletricidade, Pânico, Sono, Paralisia e Transformação).

Bullete

## Devorador

Felizmente, não há relatos de encontros com estas criaturas em Arton. Entretanto, muitos grupos de aventureiros afirmam que estes monstros existem em outros mundos — principalmente no Reino de Tenebra.

Devoradores são mortos-vivos altos e de aparência esquelética, com carne mumificada esticada sobre os ossos. Dentro de suas costelas há uma criatura miúda, em grande agonia, que é a essência capturada de um oponente.

Um devorador pode realizar dois ataques por rodada com as mãos (ambos com F+H+1d – ação completa). Seu toque é capaz de drenar 1 ponto de uma das Características de seu alvo, que tem direito a um teste de Resistência para negar. Esse dreno de energia retorna dentro de 24 horas, ou com o uso de uma Cura de Maldição ou Cura Total (mas usada dessa forma ela não recupera PVs). Se preferir o devorador pode agarrar sua vítima sem causar dano para tentar roubar sua essência (use as regras de Segurar um Inimigo – Super Manual 3D&T, pág. 13). O alvo pode fazer uma disputa de Força contra o devorador para livrar-se do abraço e, caso falhe, deve obter sucesso em um teste de Resistência ou será absorvida e morrerá imediatamente. Ele apenas pode prender uma essência de cada vez, e enquanto a essência estiver presa não poderá ser ressuscitada (a não ser com um Desejo, o que também destrói o monstro).

Quanto mais forte a essência aprisionada no corpo do devorador, mais habilidades ele terá. Para cada 5 pontos de personagem que a essência tenha ele recebe uma das seguintes magias como habilidades naturais (não consome PMs): O Canto da Sereia, Controle de Mortos-Vivos, Criação de Mortos-Vivos, Loucura de Atavus.

**Devorador:** F3-4, H1-2, R1-3, A3-4, PdF0, Arma Viva, Resistência à Magia.

Devorador

## Dragonne

Dragonnes são monstros que combinam características de leões com dragões de bronze. Eles têm o tamanho de um leão gigante, mas também um par de asas e recoberto com escamas grossas, ambos cor de bronze. Sua juba também é mais densa e áspera. Dragonnes são capazes de falar o mesmo idioma dos dragões. Entretanto eles não têm muita inteligência.

Apesar do que conta o conhecimento popular, dragonnes quase nunca atacam humanos e semi-humanos, a menos que ameacem seu território. É mais comum que ataquem rebanhos de animais, como ovelhas e cabritos, para se alimentar Um dragonne pode rugir a cada 1d-2 rodadas. Todas as criaturas (exceto dragonnes) a até 40m devem obter sucesso em um teste de Resistência ou ficam amedrontadas e enfraquecidas (recebem uma penalidade de F-1) durante 2d rodadas. Além disso as criaturas com R3 ou menos a até 10m devem fazer um outro teste para evitar ficarem surdas por 2d rodadas. Em combate eles podem atacar com sua mordida (F+H+1d) e duas garras (F+H+1d-1). É necessária uma ação completa para realizar esses três ataques no turno.

Os dragonnes não existem em Arton como criaturas nativas, são encontrados apenas nos Reinos dos Deuses. Eles preferem lugares de clima quente, especialmente desertos, colinas e subterrâneos.

**Dragonne:** F2-4, H2-3, R2-3, A1-3, PdF0, Arma Viva, Levitação, Sentidos Especiais (Audição e Faro Aguçados).

## Elemental da Areia

Em algumas ocasiões, em vez de uma brisa agradável, os aventureiros podem ser recebidos por uma tempestade de areia. Este não é um fenômeno natural, e sim o ataque de uma criatura furiosa — um elemental da areia.

Esta criatura é na verdade um elemental do ar, que foi ligado magicamente à areia, formando um tipo de elemental composto. Como ar e terra são elementos opostos (a areia é considerada como terra para fins "elementais"), essa combinação tornou a criatura irremediavelmente insana e agressiva. O elemental da areia ataca qualquer ser vivo que encontra.

Elementais da areia recebem os benefícios da magia Corpo Elemental conjurada com Ar e Terra (mesmo sendo Caminhos opostos — isso o torna vulnerável APENAS a magia, armas e ataques mágicos). Uma vez a cada 1d rodadas o elemental pode criar um cone que funciona como um sopro de dragão (manobra Ataque Múltiplo com PdF, mas não pode atingir duas vezes o mesmo alvo).

Uma vez ao dia ele também pode criar uma tempestade de areia que pode durar até 8 rodadas e afeta uma área de 12m. Todos dentro dessa área devem fazer um teste de Habilidade (ou H+2 para personagens com Visão Aguçada) para serem capazes de enxergar outras criaturas dentro da área, e qualquer conjurador deve fazer um teste de Habilidade (com penalidade igual à metade do Focus) para ser capaz de usar magia. Além disso, todos dentro da área são atacados pelo sopro.

**Elemental da Areia:** F2-4, H4-6, R2-3, A4-5, PdF4-5, Arma Viva, Ataque Especial (Força).

## Fera-do-Caos

Estes monstros não existem em Arton, mas são facilmente encontrados no Reino de Nimb. Seu toque mortal é capaz de transformar a vítima em uma massa disforme e asquerosa.

Uma fera-do-caos não tem uma aparência fixa, sendo formada por mutações constantes. Apesar disso, não pode assumir uma forma humanóide nem pode se passar por uma criatura viva, apenas por outros seres amorfos. O monstro é imune a qualquer forma de Transformação e também a Acertos Críticos.

A fera-do-caos ataca com pseudópodes (no máximo dois ataques por rodada, ambos feitos com F+H+1d, independente de sua forma) ou outras formas de ataque, dependendo de sua configuração. Seu toque exige da vítima um teste de Resistência. Em caso de fracasso, a vítima se transforma em uma massa esponjosa e amorfa, incapaz de

segurar qualquer item e movendo-se como se tivesse H0. A cada rodada que permanecer nesse estado a vítima perde 1 ponto de Habilidade permanentementee caso seja reduzida a 0 será transformada em uma fera-do-caos. A vítima tem direito a um teste de Resistência para tentar estabilizar-se durante 1 minuto e assim evitar o dano nesse período. A única forma de devolver a forma normal do alvo é com a magia Cura Total (que usada dessa forma não restaura PVs). O efeito não é uma maldição ou doença, e por isso não pode ser curada com Cura de Maldições.

**Fera-do-Caos:** F3-4, H2-3, R2-3, A1-2, PdF0, Arma Viva.

## Formian

Os formians são um tipo de cruzamento entre formiga e centauro (apesar disso, não seguem as regras da Vantagem Racial Centauro), que habitam planos devotados à ordem. Seu único objetivo é expandir suas colônias a todos os lugares, até que suas ordens não sejam questionadas.

Os formians são organizados e dividem-se em castas (operários, guerreiros, sargentos, marechais e uma rainha), cada um com suas características e habilidades. Todos os formians a até 75km de sua rainha podem comunicar-se entre si (como se tivessem Telepatia; sargentos recebem essa Vantagem mesmo que não estejam dentro dessa área). Além disso, todos são imunes a venenos, efeitos de petrificação e frio, e têm Armadura Extra contra fogo, eletricidade e som.

Todos os formians (com exceção dos operários e da rainha) são capazes de inocular veneno por seu ferrão. O veneno exige sucesso em um teste de Resistência (R-1 para marechais) ou provoca a perda temporária de 1 ponto de Força (guerreiros e sargentos) ou Habilidade (marechais). Os formians sargentos podem usar a magia Dominação Total (mesmo sem satisfazer os pré-requisitos) sem consumir PMs, mas podem dominar apenas uma criatura de cada vez. Já os marechais podem realizar as seguintes magias livremente, sem consumir PMs: O Canto da Sereia, Poder Telepático, Teleportação Infalível de Vectorius.

Formians geralmente atacam apenas com a mordida (F+H+1d). Os guerreiros e sargentos podem atacar com a mordida (F+H+1d), duas garras (F+H+1d-1) e um ferrão (F+H+1d+1). Uma ação completa é necessária para realizar mais de um ataque no turno. Formians também podem optar por usar armas.

Os formians não existem em Arton como criaturas nativas, eles são encontrados apenas em outros mundos — basicamente no Reino de Khalmyr.

**Formian:** F1-4, H2-3, R2-4, A1-5, PdF1-4, Arma Viva, Armadura Extra (fogo, eletricidade e som), Invulnerabilidade (venenos, petrificação e frio), Resistência à Magia (apenas sargentos, marechais e rainha), Telepatia (veja o texto), Usar Armas Comuns (Medievais – apenas guerreiros e sargentos), Focus 5-10 em Caminhos variados (apenas a rainha).

## Hieraco-Esfinges

Em Arton as andro-esfinges (esfinges masculinas) tem forma de leão com cabeça humana, enquanto as gino-esfinges (esfinges femininas) tem forma humanóide com olhos de leoa. As hieraco-esfinges são um outro tipo de esfinge encontrada nos desertos artonianos, mas ainda pouco conhecida.

As hieraco-esfinges são a contra-parte maligna das esfinges. São todos machos com corpo de leão e cabeça de falcão ou gavião. Estão constantemente em busca de gino-esfinges para se reproduzir, mas também costumam causar mal a seres que cruzem seu caminho.

Hieraco-esfinges não são muito inteligentes e não podem usar magia. Atacam com uma mordida (F+H+1d) e duas garras (F+H+1d-1). É necessária uma ação completa para realizar esses três ataques no turno. Sob a luz do sol eles recebem os benefícios de Visão Aguçada (de Sentidos Especiais).

**Hieraco-Esfinge:** F3-4, H3-4, R2-3, A2-3, PdF0, Arma Viva, Levitação.

## Homem-Selako

Também conhecidos como sahuagin, os homens-selakos têm pele lisa que vai do cinza escuro ao branco, passando pelo azul, rajado, verde e amarelo. Apresentam nadadeiras que lembram barbatanas de tubarões. Preferem águas quentes e são conhecidos por atacar comunidades costeiras.

**Homem-Selako:** F2-4, H2-3, R1-2, A1-2, PdF2-3, Ambiente Especial (Água), Fúria, Sentidos Especiais (Radar), Telepatia (apenas com selakos), Vulnerabilidade (Calor/Fogo e Luz).

**Homem-Selako (0 pontos):** personagens jogadores podem ser homens-selakos. Esta é uma Vantagem Racial que concede F+1, A+1 (até um máximo de F5 e A5), Fúria e Vulnerabilidade (Luz), além de todos os traços normais da Vantagem Racial Anfíbio. Também podem usar a Vantagem Telepatia, apenas com selakos.

## Mímico

Mímicos são criaturas estranhas capazes de adquirir várias formas. Usam essa habilidade para atrair vítimas indefesas e devorá-las. Embora haja quem diga que eles foram criados por um mago insano esquecido há muitos anos, a maioria afirma que eles foram criados por Hyninn como mais uma de suas travessuras. Mímicos são capazes de falar, geralmente utilizando o idioma humano.

Um mímico permanece imóvel (geralmente na forma de um baú, mesa, cama ou outro item) e ataca quando a vítima se aproxima, utilizando pseudópodes (F+H+1d). O mímico é revestido por um adesivo que o prende em qualquer vítima atingida por ele. Quando está grudado em sua vítima o mímico a considera como Indefesa. A única forma de livrar-se é matar o mímico ou remover o adesivo com álcool. Armas que atinjam o mímico também podem ficar presas, se o atacante falhar em um teste de Habilidade. Aqueles que combatem desarmados tem a mesma chance de que seus punhos fiquem presos no monstro.

Embora possa assumir várias formas (um baú, cama, batente, etc) o mímico não pode mudar a composição dura e de textura áspera de seu corpo. Identificar um mímico exige um teste de H-3 (ou apenas Habilidade, se tiver Visão Aguçada).

**Mímico:** F3-4, H1-2, R3-4, A1-2, PdF0, Aparência Inofensiva, Invulnerabilidade (ácido).

Mímico

## Otyugh

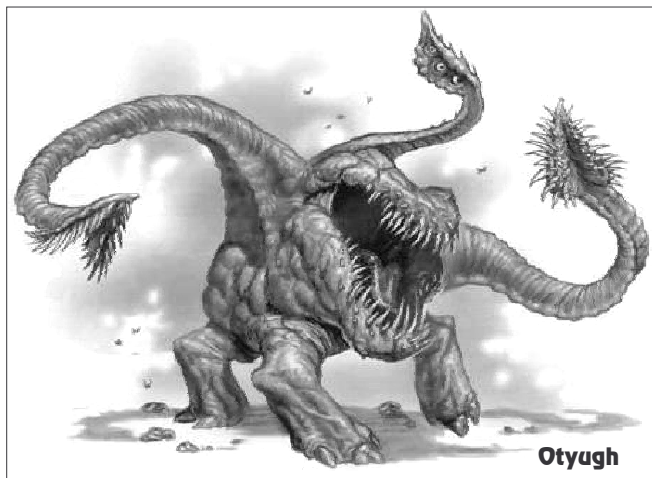
Estes monstros subterrâneos grotescos geralmente são carniceiros, mas podem alimentar-se de carne fresca também. São muito raros no interior do continente, espreitando geralmente as cavernas e subterrâneos próximos ao mar.

Um otyugh é oval e gordo de pele áspera, similar à rocha, com olhos e órgãos olfativos localizados em um tipo de tentáculo que se prolonga do topo da cabeça. A boca é imensa e cheia de dentes, e dois tentáculos recobertos por protuberâncias e que terminam em apêndices cheios de espinhos. O corpo é sustentado por três pernas curtas e robustas. Costumam medir quase dois metros de diâmetro. Embora não sejam muito inteligentes, são capazes de falar.

Quando ataca o otyugh utiliza os dois tentáculos (F+H+1d) que podem servir como Membros Elásticos, ou uma mordida (F+H+1d-2) que apenas pode ser usada em combate corporal.

Sua mordida pode transmitir doenças, devido ao seu contato com os esgotos. Uma vítima mordida deve obter sucesso em um teste de R+1 ou perde 1d-3 Pontos de Vida adicionais que não podem ser recuperados naturalmente, apenas com magias e Perícias/Especializações adequadas.

Os tentáculos também podem ser usados para envolver a vítima e provocar dano por constrição (use as regras de Segurar um Inimigo – Super Manual 3D&T, pág. 13). Uma vítima aprisionada é considerada Indefesa, mas pode fazer um teste de Força contra a Força do otyugh para livrar-se.

**Otyugh:** F1-2, H1-2, R1-2, A2-3, PdF0, Arma Viva, Inculto, Membros Elásticos, Sentidos Especiais (Faro Aguçado).

Otyugh

## Phasm

Phasms são criaturas amorfas que pode se disfarçar de quase qualquer criatura ou objeto. São inteligentes e capazes de falar, além de usar habilidades de Telepatia. Em sua forma natural ele se parece com uma bolha multicolorida com 1,5m de diâmetro e 60cm de espessura.

Um phasm ataca com dois pseudópodes (F+H+1d). Eles são imunes a venenos, qualquer forma de Paralisia, Sono e Transformações. Também são imunes a acertos críticos.

Um phasm pode assumir a forma de qualquer criatura corpórea ou objeto do tamanho de um halfling a até um ogre. O efeito é o mesmo da magia Transformação em Outro. Um phasm pode sentir a presença de outras criaturas em contato com o solo a uma distância de até 18m.

Os phasm não existem em Arton como criaturas nativas, apenas nos Reinos dos Deuses, principalmente de Hyninn e Nimb.

**Phasm:** F0-1, H2-3, R2-3, A2-4, PdF0, Perito (Disfarce), Sentidos Especiais (Faro Aguçado), Telepatia.

## Salamandra

As salamandras não existem em Arton como criaturas nativas, são encontradas apenas nos Reinos dos Deuses, basicamente no Reino de Thyatis. Se parecem com serpentes, mas tem o torso, cabeça e braços de um humanóide, com escamas vermelhas e pretas.

Salamandras são cruéis e egoístas, divertindo-se com o sofrimento alheio. Armam-se geralmente com lanças superaquecidas, e as mais importantes podem portar até mesmo armas mágicas. Em combate elas podem usar estas armas e a cauda (que ataca com FA=F+H+1d-2). Independente da arma que utilizam, causam dano por Calor/Fogo (a não ser armas de longo alcance). O simples toque de sua pele já provoca queimadura.

Para piorar as salamandras podem usar um ataque de constrição: caso agarrem uma vítima com a cauda (use as regras de Segurar um Inimigo – Super Manual 3D&T, pág. 13), elas se enrolam e a vítima passa a ser considerada Indefesa. Uma vítima aprisionada sempre sofre no mínimo 1 ponto de dano devido às queimaduras, e para livrar-se deve vencer uma disputa de Força contra a salamandra.

As salamandras organizam-se em castas. As menores são os irmãos das chamas, de comportamento bárbaro e tribal. As mais fortes destas são chamadas de salamandras comuns, geralmente liderando estas tribos. As mais fortes e habilidosas são as salamandras nobres, que podem ter ainda Fogo 3-5 e Terra 1-3.

**Salamandra:** F2-5 (Calor/Fogo), H2-3, R2-4, A2-3, PdF0-3, Arma Viva, Invulnerabilidade (Calor/Fogo), Usar Armas Comuns (Medievais), Vulnerabilidade (Frio/Gelo).

## Tanar'ri

Os tanar'ri existem em uma quantidade considerável, um número enorme, impossível de ser contado ou avaliado. Nos Reinos de Keenn, Megalokk e Ragnar podem ser encontrados tanar'ri nativos – e cada vez mais eles continuam a aparecer, sejam nascidos de outros tanar'ri, sejam almas de mortais muito malignos, que renascem aqui com novas formas (alguns dizem que essa seria uma forma re recompensar os mais fiéis seguidores dos deuses malignos) ou evoluindo de tanar'ri mais simples para os mais poderosos.

Mas os demônios nascidos em cada plano guardam um certos traço que os diferenciam. Em Werra, têm aparências mais ameaçadoras, mais hostis. Normalmente possuem cicatrizes e mascas de batalha (motivos de orgulho para o seu dono), ou então mostram uma expressão que beira a loucura, parecendo sempre prestes a iniciar uma briga por quaisquer motivos.

Os tanar'ri gerados em Chacino têm traços mais bestiais que o normal para seu tipo. Esses traços se assemelham sempre aos mesmos traços encontrados em monstros.

Aqueles nascidos em Deathok geralmente possuem feições de goblinóides, mesmo que leves. Outros se parecem mais com mortos-vivos, com feridas aparentes ou pele mais pálida e fria ao toque.

Todos esses traços diferenciadores não proporcionam nenhuma habilidade adicional ao demônio, apenas são uma influência do plano onde eles se originaram. Graças a eles, no entanto, é possível reconhecer o plano nativo da criatura com um teste Normal bem sucedido de Ciências Proibidas.

Da mesma foram, um demônio nascido – por exemplo – em Chacina não é necessariamente um servo de Megalokk. Os demônios não acreditam em servir aos deuses como os mortais fazem. Eles podem reconhecer o poder dos deuses e de criaturas poderosas que vivem nos planos, mas isso não significa que trabalham para eles.

Normalmente os demônios seguem as ordens de um líder, quase sempre alguém carismático ou forte o suficiente

para punir os que desobedecem. Nem sempre será um demônio – qualquer criatura que mostre tais qualidades pode liderar estes monstros.

Todos os tipos de tanar'ri possuem Arma Viva, Armadura Extra (Calor/Fogo, Frio/Gelo e Ácido), Invulnerabilidade (Eletricidade e Veneno) e Telepatia.

**Balor:** uma aura negra de poder envolve este grande humanóide com enormes asas de morcego. Chamas dançam sobre sua pele vermelho-escura. Medem pouco mais que 3,5 metros de altura e pesam duas toneladas. Em uma de suas garras esta criatura carrega uma espada longa em chamas (Arma Especial Flamejante, Vorpal) que parece ser afiada o suficiente até para cortar almas. Na outra mão ele carrega um chicote também em chamas (Arma Especial, Flamejante).

Balors são os mais terríveis tanar'ri. Atuam como generais dos exércitos desses demônios. São eles que arquitetam os planos para a conquista de poder e a destruição dos inocentes. Eles são temidos até mesmo por outros demônios tanar'ri.

Um balor é perigoso até mesmo na hora de sua morte, pois ao ser derrotado, seu corpo explode e causa FA=50 a todos os alvos em um raio de 30m. Um teste de Esquiva com redutor de -3 pode reduzir o dano à metade. Obviamente suas armas flamejantes também são destruídas.

Balors também podem lançar, como habilidade natural (sem consumir PMs) as seguintes magias: Cancelamento de Magia, Loucura de Atavus e Telecinese (como se possuísse Focus 5 nos Caminhos necessários para lançá-las).

**Marilith:** este grande demônio parece com uma bela mulher, porém com seis braços e com a metade inferior do corpo em forma de serpente com escamas esverdeadas.

Mariliths são generais, rivalizando os balors em inteligência e astúcia. Algumas outras servem como tenentes de demônios superiores.

Uma marilith geralmente carrega uma espada longa em cada uma de suas seis mãos, bem como jóias e braceletes.

Quando estão de "pé", mariliths medem 2,5m (porém medem 6m da cabeça até a ponta da cauda) e pesam pouco mais que uma tonelada e meia.

Uma marilith também pode lançar, como habilidade natural (sem consumir PMs) as seguintes magias: Aumento de Dano, Ilusão, Proteção Mágica e Telecinese (como se possuísse Focus 4 nos caminhos necessários).

**Succubus:** esta criatura possui uma beleza estonteante, de pele impecável e cabelos negros. Sua forma tentadora possui um lado profano. Ela possui grandes asas de morcego nas costas, e seus olhos brilham com um desejo sinistro.

Succubus são as mais belas tanar'ri (talvez de todos os demônios) e elas vivem para tentar os mortais. Medem 1,80 metros de altura e pesam cerca de 60 quilos.

Estas tanar'ri não são guerreiras. Elas fogem dos combates sempre que podem. Se o combate for iminente, elas usam as garras, mas preferem colocar seus inimigos uns contra os outros com seus poderes de dominação.

Uma Succubus também pode lançar, como habilidade natural (sem consumir PMs) as seguintes magias: O Canto da Sereia, Detectar o Bem e Transformação em Outro.

**Balor:** F3-4, H2, R5-6, A3, PdF0, Arma Especial (Espada Longa, Flamejante, Vorpal), Arma Especial (Chicote, Flamejante), Ataque Múltiplo, Resistência a Magia, Sentidos Especiais (Infravisão e Ver o Invisível).

**Marilith:** F4-5, H3, R4-5, A3, PdF0, Ataque Múltiplo, Especialista em Defesa, Membros Extras x4, Modelo Especial (parte inferior da cintura), Sentidos Especiais (Infravisão e Ver o Invisível), Usar Arma Comum (Medieval, Espada Longa).

**Succubus:** F1-2, H2, R2, A1, PdF0, Aparência Agradável, Sentidos Especiais (Infravisão), Teleporte.

Marilith

## Tarrasque

Este monstro lendário é um dos mais temidos no multiverso. Não existe em Arton, mas há muitos rumores sobre criaturas parecidas. Uma delas teria sido detida para sempre em Sambúrdia, durante a aventura que ficou conhecida como "A Espada de Morkh Amhor". E na costa de Petrynia, na Ilha da Grande Pedra, existe uma formação rochosa que poderia ser um destes monstros adormecidos...

Em geral o tarrasque permanece a maior parte de seu tempo adormecido, e então acorda para caçar durante 1d-3 dias. Dizem que uma vez a cada década ele acorda e permanece 1 a 2 semanas ativos, e depois volta a dormir.

O tarrastre é um monstro bípede, com 21 metros de comprimento e 15 de altura. A cabeça é coroada com dois chifres, a cauda é muito articulada e sua carapaça excepcionalmente resistente. Sua carapaça é tão poderosa que pode refletir magias (funciona como a Vantagem Reflexão, mas afeta apenas magias e projéteis mágicos).

A simples visão de um tarrasque exige das vítimas um teste de R-4. Em caso de fracasso a vítima sofre os efeitos da magia Pânico (mas sem consumir PMs). Quando entra em combate o monstro é fantástico: pode atacar com a mordida (F+H+1d – ação parcial), os dois chifres (F+H+1d-3 – ação completa), as duas garras (F+H+1d-2 – ação completa) e a cauda (F+H+1d-1 – ação parcial). Além disso ele obtêm um Acerto Crítico se conseguir um resultado 5 ou 6 no lance de dado (ao invés de apenas com 6). Quando acerta a mordida ele pode tentar engolir a vítima (use as regras de Segurar um Inimigo – Super Manual 3D&T, pág. 13); nesse caso ele prende o alvo e este deve obter sucesso em um teste resistido de Força contra F8 para livrar-se. Caso não consiga, será engolida. Uma vítima engolida sofre 2d+4 de dano por esmagamento e 2d+3 de dano por ácidos digestivos. Para livrar-se deve causar 25 pontos de dano ao sistema digestivo do monstro com armas pequenas (equivalentes a FA máxima de F+H+1d+1). Após a vítima sair as contrações musculares fecham a abertura, e esse dano não é descontado de seus PVs totais.

O poder de regeneração de um tarrasque é muito mais acelerado. Ele pode recuperar 8 PVs por rodada (ao invés de 1). Nem mesmo um Raio Desintegrador é capaz de evitar sua regeneração. A única forma de matá-lo é reduzindo seus PVs para -10 ou menos e então uma magia Desejo para mantê-lo morto.

**Tarrasque:** F8, H5, R8, A10, PdF0, Arma Viva, Invulnerabilidade (tudo, exceto magia e armas mágicas; e a fogo, veneno e doenças, naturais ou mágicos), Reflexão, Regeneração, Resistência à Magia, Sentidos Especiais (Faro Aguçado).

## Tartaruga-Dragão

Encontrada basicamente no Mar Negro e no Mar do Dragão-Rei, uma tartaruga-dragão tem um casco áspero e esverdeado, da mesma cor das águas profundas onde a criatura é encontrada. Costuma atingir os 12 metros de comprimento, com um casco de 9m de diâmetro. São seres inteligentes (embora não tanto quanto os dragões) e, embora não possam conjurar magia, são capazes de falar (geralmente nos idiomas Valkaria, Dracônico e Aquan, o idioma dos povos marinhos).

Uma tartaruga-dragão é capaz de usar um sopro de vapor superaquecido como um dragão normal, seguindo as regras de Tiro Múltiplo (mas não pode atingir duas vezes o mesmo alvo com o sopro).

Em combate a tartaruga-dragão ataca com a mordida (FA igual a F+H+1d) e duas garras (F+H+1d-2) como uma ação completa.

**Tartaruga-Dragão:** F4-6, H2-4, R5-6, A3-5, PdF6-7, Arma Viva, Invulnerabilidade (Calor/Fogo), Sentidos Especiais (Faro Aguçado), Tiro Múltiplo.

## Tendrículo

Dizem que estas criaturas teriam surgido em Lomatubar como efeito da Praga Coral. Se parecem com um amontoado de vegetação mas podem erguer-se a até 4,5 metros apoiados por gavinhas e cipós. Tem uma abertura semelhante a uma boca, repleta de dentes formados por espinhos e farpas.

Os tendrículos atacam com mordida (F+H+1d – ação parcial) e dois tentáculos (F+H+1d-2 – ação completa). São capazes de engolir uma criatura do tamanho de um ogre ou menor (use as regras de Segurar um Inimigo – Super Manual 3D&T, pág. 13). A vítima deve obter sucesso em um teste resistido de Força contra a Força do tendrículo ou será engolida. Uma vez dentro do monstro a vítima deve obter sucesso em um teste de Resistência ou ficará paralisada por 3d turnos e ainda sofrerá 2d de dano devido aos ácidos digestivos. Embora não seja possível abrir caminho pelo corpo do monstro, é possível "escalar" seu corpo interno e sair pela boca novamente — o que exige outro teste de Força contra a Força do tendrículo.

Como todas as criaturas-plantas, os tendrículos são imunes a Acertos Críticos, imunes a efeitos de ação mental (Telepatia e magias que a tenham como exigência), venenos, doenças, Sono e Paralisia.

**Tendrículo:** F5-6, H0-1, R3-4, A3-4, PdF0, Arma Viva, Regeneração.

## Thoqqua

Thoqqua são um tipo de elemental similar a um verme com corpo superaquecido capaz de derreter rochas. Não apresenta patas, seu corpo é segmentado como uma minhoca. Costuma atingir 1 a 1,5 metros de comprimento com 30cm de diâmetro.

Thoqquas são irritadiças, e atacam com sua "cabeça" incendiária. Uma vítima atacada sempre sofre ao menos 2 pontos de dano devido ao calor, a menos que obtenha sucesso em um teste de Esquiva. O calor de seu corpo é tão intenso que qualquer objeto físico atingido imediatamente pega fogo e permanece assim por 1d-2 rodadas, a menos que as chamas sejam apagadas antes. Vítimas pegando fogo sofrem 2 pontos de dano por rodada (4 se forem vulneráveis ao fogo e apenas 1 se tiver Armadura Extra). Thoqquas são cegas, guiam-se por um sentido sísmico: são capazes de "sentir" a aproximação de qualquer criatura em contato com o solo até 18m.

**Thoqqua:** F2-3 (Calor/Fogo), H1-3, R2-3, A2-3, PdF0, Arma Viva, Invulnerabilidade (Calor/Fogo), Vulnerabilidade (Frio/Gelo).

## Tojanida

Originárias do Plano Elemental da Água (e possivelmente encontradas também no Reino do Grande Oceano), as tojanidas não existem em Arton como seres nativos. Em Arton os únicos relatos com encontros com tojanidas registrados são em Khubar.

A criatura se assemelha a uma tartaruga marinha, com casco verde azulado protegendo o corpo de sete apêndices: quatro nadadeiras, duas garras com pinças e uma cabeça. Ela tem oito aberturas no casco, que lhe permitem projetar os apêndices da forma que desejar. São inteligentes, capazes de se comunicar no idioma aquático.

Estas criaturas costumam ser neutras, mas quando estão com fome podem atacar qualquer ser vivo que encontrarem no caminho. Atacam com a mordida (FA=F+H+1d) e duas garras (FA= F+H+1d-3). Uma ação completa é necessária para realizar mais de um ataque no turno. As garras podem ser usadas para aprisionar a vítima (use as regras de Segurar um Inimigo – Super Manual 3D&T, pág. 13); a partir desse instante a vítima perde seu valor de Habilidade na FD até se livrar (o que exige sucesso em uma disputa de Força entre a vítima e a tojanida). Devido às aberturas em seu casco elas conseguem enxergar por todos os lados, e por isso é praticamente impossível surpreendê-las. Uma vez por minuto a criatura também pode segregar livremente uma nuvem de tinta negra com raio de 9m. Os efeitos são os mesmos da magia Escuridão. Fora d'água a tojanida tenta lançar a substância nos olhos da vítima, para deixá-la cega, mas neste caso a vítima tem direito a um teste de Esquiva para evitar.

As estatísticas apresentadas são para uma tojanida jovem. As adultas terão +1 em cada uma de suas Características, enquanto as anciãs terão até +3 em cada Característica.

**Tojanida:** F2-4, H3-4, R3-4, A2-3, PdF0, Arma Viva, Armadura Extra (Fogo e Eletricidade), Invulnerabilidade (Ácido e Frio/Gelo), Noção do Perigo.

## Umber Hulk

Habitantes dos subterrâneos, os tríbulos brutais quase nunca são vistos na superfície. São chamados pelos anões de "hlurklimm", que em sua língua quer dizer "besouro fazedor de bobo". Isso porque o olhar de um umber hulk exige de quem o fita um teste de Resistência. Em caso de fracasso a vítima sofre os efeitos da magia Confusão.

O umber hulk lembra o cruzamento entre um gorila enorme e um besouro. Anda curvado, mas pode atingir os 2,5 metros de altura. Quase todo seu corpo é recoberto por placas protetoras de quitina. Além de seu olhar de confusão, eles ainda tem a capacidade de sentir a presença de criaturas em contato com o solo.

**Umber Hulk:** F3-4, H2, R3-4, A1-3, PdF0, Arma Viva.

Thoqqua

## Urso-Coruja

Um urso-coruja é um predador coberto com penas escuras e pêlos variando entre marrom-escuro e marrom-amarelado, com bico cor de marfim escurecido.

Quando adulto, o macho pode atingir até 2,5m de altura. São feras extremamente territoriais e agressivas, e atacam sem razão aparente qualquer criatura que entra em seu território. Habitam áreas selvagens, principalmente as Sanguinárias, e algumas florestas.

Embora não possam ser domesticados, um filhote pode atingir até 3000 Tibares de ouro em áreas civilizadas, pois eles são mantidos em locais estratégicos como guardiões.

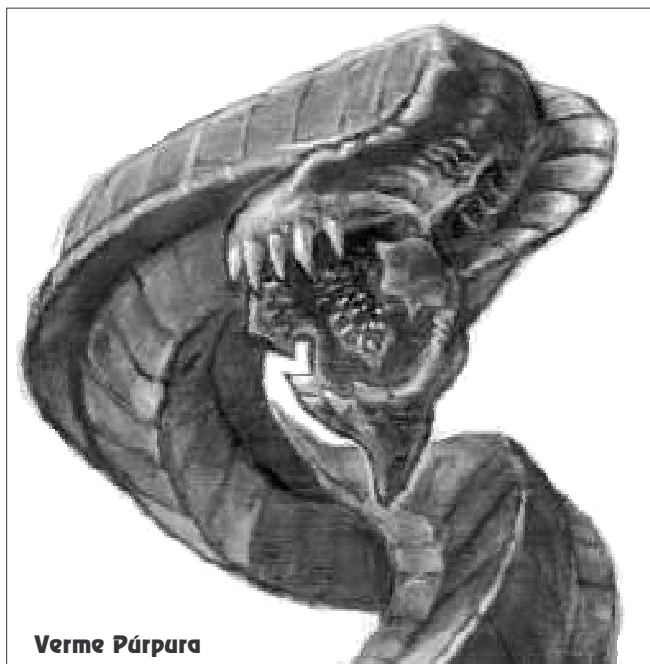
**Urso Coruja:** F4-5, H1-2, R3-4, A2-3, PdF0, Arma Viva, Sentidos Especiais (Faro Aguçado).

## Verme Púrpura

Este verme gigantesco alimenta-se de qualquer material orgânico que possa encontrar. Quando adultos eles podem chegar a um metro e meio de diâmetro e 24m de comprimento. Tem uma imensa boca repleta de dentes, um ferrão venenoso na cauda e o corpo de coloração púrpura, que dá nome ao monstro. São encontrados principalmente nas Montanhas Sanguinárias.

O verme pode atacar com sua mordida (F+H+1d) ou seu ferrão (F+H+1d-2). O ferrão exige do alvo um teste de Resistência ou provoca a perda de 1 ponto de Força temporariamente. Mas a habilidade mais temida do verme é sua capacidade de engolir uma criatura do tamanho de um ogre ou inferior (use as regras de Segurar um Inimigo – Super Manual 3D&T, pág. 13). A vítima tem direito a um teste de F-3 para livrar-se, e se não conseguir será engolida. Mesmo que consiga a criatura estará presa na boca do monstro, e será considerada Indefesa, até conseguir livrar-se (o que exige uma disputa de Força entre a vítima e o verme). Criaturas engolidas sofrem 2d+6 pontos de dano por rodada devido ao esmagamento e os ácidos digestivos do monstro, mas pode tentar abrir seu caminho de volta atacando o monstro por dentro — e poderá livrar-se se causar 10 pontos de dano ou mais ao monstro. Esse dano não é descontado de seus PVs reais.

Um verme púrpura pode sentir a presença de qualquer criatura em contato com o solo a uma distância de 18m.

**Verme Púrpura:** F5-6, H0-1, R4-5, A3-5, PdF0, Arma Viva.

Verme Púrpura

## Vulto Noturno

Poderosos mortos-vivos, os vultos noturnos são compostos de escuridão e maldade. Diz a lenda que eles surgem em Arton sempre que Tenebra esta zangada. São inteligentes, capazes de ler e de compreender qualquer forma de comunicação.

Vultos noturnos são mortos-vivos e tem todas as características desse tipo de criatura: imunes a venenos, doenças, magias que afetem a mente e outras que só funcionem contra criaturas vivas, não podem ser curados (a não ser com magias específicas) e estão sujeitos a Controle e Esconjuro de Mortos-Vivos. Não precisam dormir (embora possam descansar para recuperar PVs e PMs) e enxergam no escuro (embora não consigam distinguir cores).

Um vulto noturno irradia uma aura com 18m de alcance que, embora não cause dano à criaturas vivas, é capaz de deteriorar qualquer comida ou bebida, incluindo água benta, poções mágicas, óleos e similares (caso estejam em posse de uma criatura viva, esta pode fazer um teste de Habilidade para cada item; em caso de sucesso o item não será afetado nas próximas 24 horas).

Vultos noturnos podem usar as seguintes magias livremente, consumindo 1 PM a menos que o normal: Cancelamento de Magia, Escuridão, Invisibilidade, Loucura de Atavus, Pânico, Paralisia. Todas funcionam como se fossem conjuradas com Focus 8-10 nos Caminhos necessários. Eles também estão constantemente sob efeito da magia Detecção de Magia (sem consumir PMs e com Focus 8-10). Vultos noturnos são vulneráveis à Luz, natural ou mágica. Sob luz forte (como a luz do sol) eles sofrem -2 de penalidade em todos os testes.

Uma vez a cada 4 horas o vulto noturno é capaz de invocar alguns mortos-vivos (cuja soma total de pontos não ultrapasse 15). Eles chegam em 2d rodadas e servem o vulto durante uma hora, ou até serem liberados.

Existem diferentes tipos de vultos noturnos. Todos têm as habilidades mostradas anteriormente e mais as seguintes:

**Andarilho Noturno:** um andarilho noturno tem forma humanóide, medindo aproximadamente 6 metros de altura. Espreitam áreas escuras para surpreender e atacar seus alvos.

Além das habilidades comuns de vultos noturnos, os andarilhos noturnos tem um olhar amaldiçoado: qualquer um que fitar seus olhos deve obter sucesso em um teste de R-2 sofre uma Maldição: recebe -2 de penalidade em FA e FD e em todos os testes de Resistência. Apenas uma magia Cura de Maldição ou uma Cura Total (mas, usada dessa forma ela não recupera PVs).

**Vulto Alado:** semelhantes a morcegos gigantes, compostos de escuridão, estes vultos rondam os céus e mergulham sobre suas vítimas. São quase invisíveis, a única forma de notá-los é quando seu corpo obscurece as estrelas.

Além de todas as habilidades de vultos noturnos já apresentadas os vultos alados são capazes de voar com perfeição e podem drenar a magia contida em armas e armaduras mágicas. Para isso devem tocar o item e seu usuário tem direito a um teste de R-1. Se falhar, o item perde o equivalente a Focus 1. Por exemplo, se for uma arma encantada com Focus 3 ela se tornará de Focus 2. Caso seja reduzida a Focus 0, o item torna-se normal.

**Vulto Alado:** F3-6, H3-4, R3-4, A4-6, PdF0, Arma Viva, Armadura Extra (ácido, fogo e eletricidade), Devoção (causar mal aos seres vivos), Invulnerabilidade (Frio/Gelo; tudo exceto magia e armas mágicas), Levitação, Resistência à Magia, Sentidos Especiais (Ver o Invisível), Telepatia, Vulnerabilidade (Luz).

**Andarilho Noturno:** F4-7, H2-3, R4-5, A4-6, PdF0, Arma Viva, Armadura Extra (ácido, fogo e eletricidade), Devoção (causar mal aos seres vivos), Levitação (mas como se tivesse H0), Invulnerabilidade (Frio/Gelo; tudo exceto magia e armas mágicas), Resistência à Magia, Sentidos Especiais (Ver o Invisível), Telepatia, Vulnerabilidade (Luz).

**Antes de começar o jogo, um jogador deve ser escolhido como Mestre. Ele é um tipo especial de jogador. O Mestre comanda a aventura, propõe o desafio que deve ser enfrentado pelos outros jogadores.**

**Se o RPG fosse um videogame, o Mestre seria o console, o aparelho em si. O Mestre cria o mundo de aventuras onde vivem os heróis. Ele diz aos jogadores o que acontece nesse mundo, assim como o aparelho de videogame mostra o jogo na tela da TV. O Mestre também controla os inimigos que enfrentam os heróis.**

**A palavra do Mestre é final, não pode ser questionada. Tudo que ele diz se torna real no mundo imaginário do jogo. Ele pode contrariar as regras que estão neste livro - uma regra só existe quando o Mestre permite. Ele pode até inventar suas próprias regras no meio do jogo!**

**Sempre que um jogador tenta fazer algo com seu personagem, o Mestre diz se ele conseguiu ou não.**

**O Mestre diz como ele deve realizar sua ação, como jogar os dados, que resultado precisa conseguir, etc.**

**Este capítulo traz dicas e sugestões para o Mestre conduzir suas campanhas de RPG, além daquelas já vistas no Super Manual 3D&T Turbo.**

# VIAGENS

Uma longa jornada pode ser a melhor parte da aventura, e não a mais chata!

Histórias de fantasia medieval têm várias características básicas e praticamente indispensáveis. O grande vilão, os orcs na masmorra, uma busca quase impossível – e, é claro, as viagens.

Em “O Senhor dos Anéis”, a saga medieval definitiva, o autor J. R. R. Tolkien mostra sua Terramédia ao leitor enquanto acompanhamos as longas jornadas dos protagonistas. Que o diga Bilbo Bolseiro, o hobbit, que deixou o Bolsão juntamente com os anões e seguiu até o covil de Smaug, o grande dragão; ou ainda seu sobrinho Frodo, que atravessou florestas e montanhas até cumprir seu papel, evitando que o Um Anel caísse nas mãos de Sauron.

Longas viagens são ingredientes básicos para uma boa história de fantasia medieval. Embora seja possível para o aventureiro medieval lidar com problemas locais, sem se deslocar, este tipo de herói está sempre envolvido em grandes buscas (ou “quests”, no original em inglês) que envolvem encontrar um tesouro, vencer um inimigo e/ou salvar um inocente em algum lugar distante. No meio do caminho, é normal que o herói – ou o grupo – enfrente desafios menores, sempre crescentes, que culminam com uma grande batalha final. Mas isso só acontece depois de viajar muito: o covil do dragão não fica exatamente ali na esquina...

Portanto, na maioria das grandes histórias de fantasia, viagens longas e exaustivas foram realizadas pelos protagonistas em prol do objetivo final. Isso acontece não só nos livros, mas nas aventuras de RPG também.

Nos livros, entretanto, é possível para o autor aproveitar uma longa jornada para divagar sobre coisas diversas: os problemas de relacionamento entre os personagens, flashbacks contando algo importante sobre o passado do grupo, mudar o foco da narrativa para outros personagens que não estejam presentes na viagem... são muitos os truques que um autor pode aproveitar quando o grupo de heróis está viajando.

Em uma aventura de RPG, as coisas são diferentes. Manter uma longa jornada pode entediar o grupo, levando ao temível marasmo que aos poucos faz os jogadores se refugiarem no sofá ou na geladeira do Mestre.

Para a maioria dos Mestres, a solução mais fácil é usar a técnica “fast forward” – ou seja, acelerar a aventura até que a viagem acabe. É uma tática eficiente e de certa utilidade... mas será que vale a pena? Será que uma viagem, mesmo quando extensa, não pode acrescentar nada à sua campanha ou aventura?

## Os Mínimos Detalhes

Alguns Mestres não se preocupam muito em conferir se os personagens jogadores têm dinheiro, equipamento extra ou provisões. Então este texto foi feito para você.

Quando o Mestre adota um estilo próprio, um certo modus-operandi de mestrar, os jogadores acabam se acostumando e acomodando com ele. Assim, se o Mestre não exige equipamento extra, então os jogadores jamais vão se preocupar com cordas, tochas, combustível para lanternas e outras coisas. Os jogadores assumem que todas essas coisas “de menor importância” estão sempre disponíveis, em suprimentos inesgotáveis guardados nas mochilas, e nunca se preocupam com isso. Pois bem, subverter esse comportamento é uma boa saída para agitar o clima de uma jornada.

Para variar um pouco, verifique se os jogadores calcularam o tempo de jornada e a quantidade de água e comida necessárias. Faça anotações para verificar quantas flechas, cordas, tochas, espigões de escalada e outros itens foram gastos.

Dificulte um pouco a obtenção de itens novos: nem todas as aldeias no caminho podem ter espadas, escudos, flechas ou tochas à venda (se é que existe alguma aldeia no caminho!). Determine também um prazo limite para que os aventureiros cheguem a seu destino, de forma que eles não tenham muito tempo para fazer compras. Esse tipo de medida pode criar tensão e conflito na medida certa.

É incrível como estes “problemas mundanos” podem preocupar os jogadores, por mais recursos ou poder de luta que possuam.

### Encontros Inteligentes e Sidetracks

Encontros aleatórios com adversários não acrescentam quase nada à trama do jogo. Eles são um mecanismo simples para auxiliar Mestres iniciantes, que ainda não sabem controlar a aventura muito bem. Uma vez que você se torne experiente, não vai mais precisar disso: todos os encontros serão planejados.

Se um encontro aleatório serve apenas para agitar um pouco a aventura, um encontro planejado tem ambições maiores. Ele deve adicionar algum elemento importante ou alguma tensão momentânea.

**Elemento importante:** um acontecimento aparentemente isolado dentro de uma viagem pode servir para introduzir alguma informação que será importante para o grupo futuramente.

**Adicionando tensão:** boatos geralmente geram tensão, que é uma boa ferramenta para manter a atenção dos jogadores e evitar o tédio.

### Terreno, Clima e Costumes

Uma viagem também pode ficar mais perigosa quando realizada em terreno ou clima ruins. A travessia de uma cordilheira montanhosa pode representar um desafio difícil, especialmente se os aventureiros não trouxeram equipamento adequado. Chuva pesada vai reduzir a visibilidade (tornando difícil atacar à distância), dificultar o vôo e impossibilitar o uso de fogo (como vencer os trolls, então?). Terreno pantanoso, com água ou lama pelos joelhos, pode não apenas dificultar o avanço, mas também esconder armadilhas e monstros.

Não esqueça de prestar atenção a algum eventual desafio local. Existem muitos no mundo de Tormenta: aventureiros passando pela cidade de Triumphus podem ser vítimas de um dos ataques do Moóck; no reino de Lomatubar eles podem contrair a enigmática praga; em Portsmouth, o uso de magia pode ser punido com a morte; e podemos novamente recorrer ao exemplo das Uivantes, onde a presença prolongada sem trajes próprios para o tempo frio pode levar à morte.

Adicionado todas estas dicas no medida certa, pode ter certeza que as viagens de seu grupo de jogo nunca mais serão as mesmas...

## TIPOS DE MISSÕES

Uma aventura de RPG quase sempre tem ação! Uma história que oferece combates, perseguições, escapadas e outras situações tira-fôlego.

O típico grupo de heróis aventureiros não precisa de razões especiais ou motivações profundas para agarrar uma oportunidade de ação quando ela surge. Se uma luta começa na taverna ou bar, eles se envolvem! Se uma vítima pede socorro, eles ajudam! Se um notório pesquisador ou mago louco bate à sua porta com um mapa levando a um antigo tesouro perdido... o que estão esperando?!

Claro, isso não significa que todos os personagens de RPG sejam vazios, sem convicções, objetivos ou motivações pessoais. Alguns podem sentir compaixão pelo cientista ou aldeão que pede ajuda para salvar sua filha raptada, enquanto outros podem estar mais interessados em uma boa recompensa. Você quer vencer o Barão Sombra para defender a honra de sua academia de artes marciais, enquanto um colega tem contas a ajustar com o assassino de seu pai.

Da mesma forma, uma aventura de RPG não precisa ser apenas uma sucessão de combates (mas veja bem, não há NADA errado com uma aventura que seja mesmo uma sucessão de combates!). Cada missão pode oferecer um conceito diferente, que afeta cada personagem de uma forma especial.

Estas são algumas missões que funcionam bem em filmes, e podem servir de temas para a sua aventura. Raramente uma missão tem um único tema – o normal é que dois ou três sejam combinados, resultando em uma história mais rica.

**Ataque:** o tipo mais comum de missão: um ou mais adversários precisam ser derrotados ou destruídos, e os personagens jogadores são os únicos capazes de fazê-lo – porque somente eles reúnem o poder necessário, ou porque estão no lugar certo, na hora certa. A aventura tipicamente começa com uma investigação (incluindo combates menores) que revela o esconderijo do inimigo. Qualquer alvo serve: uma quadrilha de ladrões de banco, um grupo goblinóide, um cientista louco prestes a liberar uma praga, um necromante maligno que comanda um grupo de mortos-vivos, um animal gigante nos esgotos, cultistas de um deus-monstro...

**Resgate:** alguém precisa de ajuda. Este tipo de missão envolve resgatar (ou ajudar) uma pessoa ou objeto, que em geral está abrigado em um lugar de difícil acesso. Existe alguma oposição impedindo os heróis, forma de soldados, armadilhas, animais selvagens, monstros, perigos ambientais e toda sorte de ameaça. Histórias tradicionais envolvem uma vítima seqüestrada, um artefato escondido em uma masmorra, planos secretos em uma base militar...

**Mistério:** uma situação estranha requer uma solução, e os personagens devem encontrá-la. Este tipo de aventura exige mais paciência e planejamento, pois oferece muitos obstáculos que não podem ser vencidos pela força – o uso correto de perícias é fundamental. Por outro lado, se os jogadores ficarem sem pistas, podem evitar que a história fique parada recorrendo ao “Método Investigativo Batman” (socar bandidos nas ruas até que alguém diga o que você quer saber). Situações típicas incluem o desaparecimento de uma pessoa ou item, um assassinato incomum, a aparição de uma criatura sobrenatural...

**Exploração:** existem muitos lugares abrigando segredos desconhecidos. Esses locais podem ser remotos, em ilhas e selvas distantes – ou espantosamente próximos, nos subterrâneos de uma grande cidade. O que existe para ser encontrado? Um tesouro fabuloso, uma tribo perdida, uma ruína antiga, um animal ou monstro raro. Missões de exploração também podem incluir visitas a uma base militar secreta, um laboratório de uma famosa feiticeira, um centro de pesquisas genéticas, uma tumba de uma valoroso heróis do passado, a cratera de um meteoro, um local de naufrágio...

**Espionagem:** é como uma missão de resgate, mas sem confrontar todos os inimigos frente a frente.

O objetivo é encontrar/salvar/roubar uma pessoa, objeto ou informação; ou então realizar uma sabotagem, destruindo algo importante para os planos do inimigo (o gerador principal de sua base, o protótipo de uma nova arma, uma fórmula para a criação de monstros, um pergaminho necessário para conjurar um demônio...). Mesmo com toda a sutileza possível, é quase certo que haverá situações de combate (em geral quando se tenta abandonar a área perigosa).

**Catástrofe:** este gênero importante coloca populações, países e até mesmo o mundo em perigo, cabendo aos heróis deter a ameaça – ou, caso seja tarde demais, minimizar seus efeitos e salvar suas vítimas. A catástrofe pode ser natural (terremoto, avalanche, queda de meteoro...) ou provocada por um vilão. Naufrágios, pragas, invasões extraterrestres, grandes bandos de animais ou monstros agressivos... estas situações também são qualificadas como catástrofes e rendem boas missões.

**Vingança:** alguém acredita que sofreu injustiça e agora que acertar as contas. A vingança pode ser justa ou não, mas será sempre uma motivação poderosa. Talvez o vilão principal da campanha tenha prejudicado um ou mais aventureiros (ou aquele que pede ajuda dos aventureiros). Por outro lado, o próprio vilão pode querer vingar-se dos heróis que arruinaram seus planos no passado. Um antigo vilão derrotado talvez tivesse uma filha, que tornou-se uma exímia atiradora ou espadachim e agora caça os assassinos de seu pai.

# IDÉIAS PARA O MESTRE

Mesmo depois das dicas de missões você ainda está sem idéias para sua campanha de RPG? Não tema.

Nesta trecho, estão 50 idéias de Aventuras, NPCs, inimigos, lugares e outras coisas para aventuras medievais ou modernas, prontas para você catapultar na sua campanha a qualquer momento.

Use estas idéias para surpreender, desafiar, matar ou chocar os seus personagens jogadores, ou apenas como um "toque" diferente na campanha.

**1.** Os personagens começam mortos. Eles não sabem o que aconteceu, como morreram ou mesmo que estão no Reino dos Mortos. Na verdade os personagens foram submetidos a uma magia que lhes deixa mortos por um curto período de tempo. Eles têm a missão de recuperar um artefato, escondido no mundo dos vivos, que era guardado por um paladino que foi morto tragicamente. Eles precisam primeiro descobrir onde estão e o que aconteceu, depois localizar o paladino e convencer-lhe a lhes revelar a localização do artefato antes que este tempo acabe.

**2.** Um assassino doppelganger (Duplo) mundialmente famoso é contratado para matar os membros de uma família. Os personagens são contratados para impedi-lo.

**3.** Uma cidade é dominada por dois beholders (Observadores) inimigos mortais. Todos na cidade ressuscitam sempre que são mortos e obedecem cegamente a um dos dois. Na verdade os dois são partes de uma mesma entidade extraplanar, dividida por uma indecisão num detalhe trivial numa de suas criações artísticas (uma das metades deseja assinar um quadro no seu canto direito e a outra no esquerdo).

**4.** Uma companhia de mercenários, ilhada numa montanha após uma avalanche, é obrigada a comer seus mortos para sobreviver. Com isso, eles se tornam ghouls. Eles viajam pelos reinos vendendo sua espada por "comida", ou seja, cadáveres. Eles também podem ser vistos saqueando cemitérios. Todos são mortos-vivos e excelentes guerreiros.

**5.** Uma cidade é um imenso baile de máscaras. Todos que lá adentram devem vestir máscaras, e todos lá vivem em uma gigantesca e eterna festa. Na verdade a cidade é uma entidade que se alimenta das emoções e prazeres das pessoas. Todos lá têm toda a comida, bebida e sexo que puderem desejar. Todavia, quem se deixa levar pelo encanto da cidade cedo ou tarde acaba sucumbindo aos excessos constantes e é deixado para apodrecer nos esgotos, onde todos os "indesejáveis" são estocados.

**6.** Um grupo de piratas, após sofrerem um naufrágio perto de uma vila portuária, descobre alguns itens mágicos de pouco poder em meio a destroços de antigas embarcações. Os piratas, utilizando-se destes itens, fazem-se passar por deuses e escravizam um grupo de párias (seres horrivelmente deformados com pouca semelhança com qualquer raça humanóide) para recuperar os verdadeiros tesouros existentes nos destroços.

**7.** Uma lança tem o poder de matar qualquer criatura viva. No entanto, para que este poder funcione é preciso que o possuidor mate a pessoa que mais ama.

**8.** Uma grande floresta está rapidamente definhando. Na verdade o unicórnio que deveria tomar conta da floresta encantou-se com uma jovem tão pura que sem querer seduziu-o para longe de seu dever.

**9.** Em um terreno inóspito e montanhoso, existem vários avisos em uma língua antiga sobre um dragão ali residente. Na verdade, “Dragão” é o nome de um antigo navio voador guardado neste local.

**10.** O imperador de uma terra distante possui uma arma que é uma palavra. O simples ato de pronunciar esta palavra é capaz de destruir exércitos e matar milhares de guerreiros.

**11.** O irmão de um dos heróis tornou-se um mago poderoso com o poder de controlar o tempo. A irmã dos dois, muito doente, acaba morrendo e o irmão do personagem controla o tempo para que isso não ocorra. Os personagens chegam a uma cidade onde o mesmo dia se repete infinitamente. Na verdade tanto a menina como o mago estão nesta cidade, e ele está fazendo com que o dia da morte dela se repita até que ele seja capaz de encontrar uma cura. A única maneira de quebrar o feitiço é convencer o irmão do PC a deixá-la morrer.

**12.** O inimigo dos heróis não tem corpo físico, é uma entidade que pode possuir qualquer corpo, ou qualquer animal, ou qualquer planta. Não há como destruir este inimigo fisicamente. Os personagens precisam destruir ou aprisionar o seu espírito de alguma forma (sendo constantemente atacados por quaisquer animais, plantas ou mesmo pessoas que estejam à sua volta).

**13.** Um general lidera uma cruzada contra os não-humanos. Ele estuda cada raça não-humana e seus pontos fracos, utilizando-se das fraquezas de cada uma (queimando as florestas dos elfos, prendendo os anões em suas montanhas, etc).

**14.** Um dos personagens é muito parecido com o príncipe de um reino estrangeiro. O príncipe foi raptado, mas sua presença é necessária num evento. O personagem é contratado para servir de “sombra” para o príncipe, e pode se ver vítima de intrigas e atentados políticos. Além disso, o grupo que raptou o príncipe pode se voltar contra o herói.

**15.** Como tributo para entrar na cidade de um necromante, os personagens devem doar um pouco de seu sangue. Algum tempo depois, os heróis se deparam com cópias suas, com variados graus de inteligência e capacidade, criados como “clones” a partir do seu sangue.

**16.** Um espadachim morto-vivo atravessa os séculos vagando pelo mundo desafiando os melhores espadachins existentes. Ele deseja se tornar um guerreiro bom o suficiente para derrotar a Morte, acreditando que se fizer isto poderá finalmente morrer.

**17.** Um grupo de 5 Bruxas, chamado Cabala do Sangue, aterroriza um feudo com seus poderes profanos. Elas estão tentando encontrar a cripta e trazer de volta dos mortos seu amante e mestre, um homem filho de uma humana e um demônio. Este humano maligno é conhecido como o Ungido, o Messias tocado pelas trevas.

**18.** Os personagens são encolhidos até o tamanho de um palmo por um mago de um povo diminuto, aparentemente humanos do tamanho de um palmo, para ajudá-los a encontrar um novo local para se estabelecerem; ou para ajudá-los a reencontrar um jovem da tribo que foi para a cidade “grande”.

**19.** Há muito tempo atrás o rei de um esquecido reino mandou seus magos construírem um enorme labirinto com o objetivo de criar um desafio para seus filhos, assim escolhendo um rei dentre eles. O labirinto foi desenhado para julgar as habilidades físicas e mentais do candidato a rei. O prêmio: o reino. Para o perdedor, a morte. Muitos de seus filhos pereceram no labirinto e como castigo os deuses prenderam toda a capital do reino dentro de uma garrafa e colocaram-na dentro do labirinto. Agora os personagens devem encontrar um objeto que está dentro da cidade.

**20.** Uma cidade está sofrendo com inúmeros ataques de bandidos e ladrões. Na verdade os mendigos e miseráveis da cidade estão se revoltando contra o opressor duque local, liderados por um antigo rival deste nobre. Os PCs irão tentar ajudar os miseráveis ou serão contratados pelo duque?

**21.** Os personagens acham um estranho e amaldiçoado livro. Quando o abrem são transportados para histórias de conto de fadas às avessas, transformados em seus personagens e obrigados a vivenciar estas estranhas histórias. Exemplo: Uma história onde três porcos malignos perseguem uma alcatéia de lobos (na verdade os personagens transformados) chacinando-os e destruindo suas tocas. Como alternativa, os heróis recebem um pedido de ajuda de um lobo atormentado pelos três porcos.

**22.** Um grupo de vampiros protege uma pequena cidade. Seu preço é o direito de matar e alimentar-se de qualquer pessoa vista nas ruas à noite. Ao mesmo tempo que eles atormentam e oprimem a vila, eles são tudo o que se põe entre a vila e um exército de mortos-vivos que tenciona destruí-la.

**23.** Os heróis são atraídos no meio de uma noite escura para uma taverna que aparece misteriosamente de dentro de uma neblina. Esta taverna é um ponto onde varias dimensões se encontram, ela fica na encruzilhada entre os planos. Esta ambientação pode trazer aventuras intimistas, de terror ou praticamente qualquer gênero que o mestre queira.

**24.** Um golem gigante feito de aço marcha inexoravelmente em direção à capital de um reino. Ele foi magicamente programado por um Lich para matar o rei. Ele é extremamente forte, incansável e resistente. Os personagens têm de encontrar um meio de pará-lo.

**25.** Os heróis encontram um navio inteiramente tripulado por mortos-vivos. Eles não têm consciência de sua condição e continuam há séculos navegando e desempenhando as mesmas funções. A tripulação mostra-se amigável e ajuda os heróis (vítimas de um naufrágio ou algo assim), e eles devem lidar com a morte-em-vida de seus novos “amigos”. Os personagens devem decidir se permitirão a existência de tais criaturas, se confiarão em sua ajuda e como farão para conviver por dias e dias com a tripulação (pois não há comida a bordo e toda a embarcação exala um cheiro fétido). Se os heróis fizerem algo que exponha aos mortos-vivos a sua verdadeira condição, as reações são imprevisíveis.

**26.** Os personagens, no meio de uma tempestade, vêem um homem sendo atacado por um bando de ladrões. O homem fica muito ferido e sua filha pequena pede que eles o levem para sua casa, pouco distante. Eles enfrentam muitos perigos para chegar na casa, sempre ajudados pela garota, e quando lá chegam descobrem que o homem tinha ido rezar numa capela distante pela alma de sua filha morta na última primavera.

**27.** Uma jovem elfa flerta com um dos personagens e pede para que ele a ajude a fugir de delegação de embaixadores elfos que esta de visita na cidade onde estão. Na verdade ela deseja se encontrar com um jovem caçador pela qual está enamorada.

**28.** Um grande duelo de magos organizado pela guilda local irá se realizar numa cidade e o prêmio é um valioso livros de feitiços. O mago do grupo pode querer competir mas para se inscrever no torneio os candidatos devem trazer componentes raros.

**29.** Os heróis se deparam com um grupo de aventureiros presos em uma caverna labiríntica. Na verdade estes aventureiros são fantasmas e prenderão os personagens pela eternidade junto consigo, a menos que sejam eles próprios libertos. O que prende os fantasmas é uma série de ressentimentos e relacionamentos mal-resolvidos que os impedem de se separar. Se os heróis forem capazes de fazer os fantasmas enxergarem seus problemas e aceitarem seus verdadeiros sentimentos de amor e amizade, estarão livres.

**30.** Utilizando uma magia antiga e proibida, um mago faz um personagem enxergar a cena da sua própria morte. Esta magia mostra a morte mais chocante que pode ocorrer para o personagem em todos os possíveis futuros. O choque é tão grande que o personagem fica cego. Apenas aprendendo a lidar com seus medos o herói pode recuperar a sua visão.

**31.** Os heróis encontram um bebê elfo em um vasto reino onde os elfos são odiados e vistos como demoníacos. Eles precisam decidir entre entregar o bebê para alguém (condenando a criança à morte) ou permanecer com ele até serem capazes de deixar o reino, o que levará semanas ou meses. Eles deverão lidar com a responsabilidade de cuidar de uma vida indefesa e podem ser presos ou executados caso sejam pegos com uma “cria do mal”.

**32.** Um gnomo cego é capaz de tecer emoções em elaboradas tapeçarias. Ele é capaz de tecer o amor, o prazer do sexo ou a emoção de um dia de primavera. Entrando, na sua oficina os heróis podem enlouquecer ao serem confrontados pela visão das milhares de emoções conflitantes presentes nas tapeçarias lá penduradas.

**33.** Os heróis necessitam de um artefato de posse da família real, que somente pode ser utilizado caso seja dado de bom grado, e não roubado. A princesa, de posse do artefato, se enamora de um dos personagens (de preferência um bardo conquistador ou um bárbaro rude) e somente lhes dará o item se este desposá-la. O herói deve mudar o seu modo de vida ou achar uma outra solução (como outro “bom partido” para a princesa).

**34.** Um dos heróis acha uma quantidade imensurável de tesouro, o suficiente para comprar e vender qualquer reino no mundo conhecido. Os seus problemas financeiros se acabaram, mas ele se vê cercado de interesseiros, comerciantes inescrupulosos, ladrões, banqueiros, reis e princesas/príncipes, falsos amigos e demais pessoas que desejam a sua fortuna. Caso mantenha o tesouro escondido e não conte a ninguém, vai se ver às voltas com a paranóia de não poder confiar em ninguém e o medo constante de ser descoberto caso gaste umas moedas a mais na estalagem. Além disso, ele talvez não tenha mais motivo para se aventurar, e sua vida pode acabar virando um mar de tédio. Se o tesouro acabar sendo um problema, como se livrar dele (sem acabar com a economia do mundo inteiro)?

**35.** Os personagens, para se infiltrarem no castelo de um poderoso duque, devem se disfarçar como competidores em uma corrida de bigas/lagartos/chocobos ou algo assim. Eles precisam ganhar a prova para serem convidados para o banquete de comemoração no interior do castelo.

**36.** Um personagem (de preferência um mago) sofre repetidas tentativas de possessão por uma entidade desconhecida. Na verdade esta entidade é ele próprio no futuro, quando os inimigos do grupo venceram e condenaram todos a destinos piores que a morte. A “versão futura” do personagem está tão aterrorizada que voltou no tempo para se livrar do seu sofrimento. Se o personagem expulsar a “entidade” que tenta tomar o seu corpo, na verdade vai estar condenando a si mesmo a uma eternidade de dor! Isto é um incentivo a mais para os heróis não deixarem seus inimigos levarem a melhor...

**37.** Os personagens chegam a uma cidade mágica controlada por um deus-gato, onde maltratar um gato é um tabu, e fazê-lo significa pena de morte. Os PCs se vêem envolvidos com as dificuldades de observar este tabu. Caso falhem, os inimigos do grupo estarão prontos a delatá-los. Caso consigam, o inimigo forja provas contra eles, incriminando-os. Os heróis devem provar a sua inocência num tribunal em estilo egípcio, com o próprio deus-gato como juiz e júri.

**38.** Os heróis são repentinamente teleportados para um reino desconhecido, à porta de uma sala de conferências de um nobre importante. Logo que são vistos, o nobre lhes pergunta: “Então vocês são os novos embaixadores vindos da capital?”. Caso digam que sim, os heróis devem se passar por embaixadores e lidar com o problema de dois reinos à beira da guerra. Caso digam que não, os personagens devem arranjar um jeito de explicar sua presença ali e inocentarem-se das acusações de espionagem e alta traição (e ninguém acreditaria na história de um teleporte aleatório...). Além disso, precisam arrumar um jeito de voltarem para casa.

**39.** Os personagens de um mundo de fantasia medieval “padrão” encontram estranhos artefatos numa ruína abandonada. Estes artefatos na verdade são coisas cotidianas como tênis, televisores ou automóveis e o mundo na verdade é a Terra muitas eras no futuro! Não diga os nomes dos objetos, apenas descreva-os sob a ótica medieval e observe os jogadores tentarem descobrir do que se tratam.

**40.** Os personagens, apesar de serem grandes heróis e/ou guerreiros poderosos, parecem ser derrotados por coisas simples na vida cotidiana. Suas famílias se desmantelam enquanto eles ficam tempo demais separados delas (em missões e aventuras) seus maridos/esposas são infiéis, seus filhos/pais velhos adoecem, etc. Os personagens sentem que são inúteis em coisas que são simples para a maior parte das pessoas, ou que fazem mais mal do que bem para as pessoas ao seu redor.

**41.** Um anel mágico que rouba a felicidade de todos ao seu redor, transferindo-a para o possuidor.

**42.** Um bardo segue os heróis por várias aventuras cantando rimas aparentemente sem sentido. Contudo, as rimas são as soluções para várias aventuras futuras, e se os personagens prestaram atenção eles serão capazes de detectar este estranho padrão.

**43.** Os personagens, depois de já terem se tornado grandes heróis, são requisitados para uma série de missões triviais e sem grandes recompensas (salvar a filha de um aldeão perdida em uma floresta, expulsar uma tribo de kobolds do templo de uma vila, etc). Na verdade estas missões são testes de humildade impostos pelos deuses aos heróis. Se eles forem humildes e ajudarem estas pessoas simples em seus problemas "mundanos", uma grande recompensa os espera. Se, contudo, eles renegarem as tarefas "triviais" e esquecerem seu passado humilde, perderão a boa vontade dos deuses.

**44.** Como tributo para entrar na cidade de um alquimista louco, um dos personagens deve beber de uma poção desconhecida. Esta poção lhe provoca alucinações em períodos de tempo aleatórios. Contudo, também fornece ao herói uma espécie de "sexto sentido", e os seus companheiros nunca saberão se os perigos e avisos que ele vê são reais ou produto de alucinações. A poção funciona por quanto tempo o mestre desejar.

**45.** Em meio a uma enorme floresta, existe uma grande área desmatada. No meio desta área, uma grande fábrica, com chaminés constantemente expelindo fumaça negra. Golens de madeira constantemente cortam mais e mais árvores da floresta para fornecer matéria-prima para a fábrica. A fábrica produz somente golens de madeira, que servem para conseguir matéria prima para produzir mais golens...

**46.** Influenciados por um demônio, os grifos de uma grande floresta atacam brutalmente os elfos que lá habitam. O pacto ancestral entre grifos e elfos é quebrado por este ato aparentemente de traição. Os heróis devem descobrir o que está por trás deste ato inexplicável e reatar a antiga amizade entre as duas facções.

**47.** Uma cidade inexpugnável, onde para entrar deve-se pagar um dízimo em dor. Todos que entram na cidade são obrigados a utilizar artefatos metálicos que causam grande dor. A cidade não possui nenhum atrativo visual nem nenhum tipo de distração para a dor que todos sentem. No entanto, ela oferece vantagens como uma biblioteca muito grande, etc. Além disso, todos na cidade curam-se muito rápido e a menina-santa que governa a cidade pode responder a quase qualquer pergunta.

**48.** Os inimigos de longa data dos personagens na verdade são, assim como os próprios heróis, simples peões para entidades poderosas que se consideram jogadores: eles usam as vidas e conflitos dos personagens e inimigos como jogos e espetáculos para a sua própria diversão.

**49.** Um dos personagens, de preferência um cavaleiro ou alguém tão honrado a ponto de nunca quebrar sua palavra, é enganado de modo a jurar defender a honra de uma estranha donzela. Na verdade a donzela é uma inimiga dos heróis disfarçada, e o personagem escolhido deve ser seu campeão num duelo contra outro personagem. A lealdade dele será maior para com o grupo ou para com a sua palavra?

**50.** Quando os personagens já estão poderosos e reconhecidos, um grupo de farsantes se faz passar por eles em diversas vilas e cidades. Eles coletam recompensas que os PCs ganharam, recebem glórias pelas vitórias dos PCs e reconhecimento pelos atos de heroísmo dos PCs. O grupo será considerado farsante nas paragens pelas quais o grupo falso já passou, já que todos conheceram as "verdadeiras" caras dos famosos heróis! Além disso, os personagens podem vir a ser implicados em atos ilícitos cometidos pelos impostores.

# ERRATA

**Neste capítulo, ou apêndice, você irá encontrar pequenas correções que devem ser feitas em outros manuais de Super 3D&T, pois após seus lançamentos, diversas revisões foram feitas e pequenas falhas foram descobertas (muitas delas apontadas por jogadores e membros da comunidade oficial de Super 3D&T no Orkut – obrigado a todos).**

## SUPER MANUAL 3D&T TURBO

### Capítulo "Vantagens e Desvantagens"

#### Grito de Kiai (1 ponto)

Você pode concentrar sua energia espiritual em um único golpe, realizando um acerto crítico mais poderoso (para maiores informações, consulte o capítulo Regras e Combate). Durante o ataque, o personagem grita alguma coisa, como Ryu em Street Fighter quando desfere seu Dragon Punch (Shoryuken!).

Esta Vantagem concede FA final +2 quando o personagem consegue um acerto crítico.

Geralmente essa Vantagem é utilizada quando o personagem luta desarmado, mas certas armas (como a Kama) permitem usufruir os benefícios do Grito de Kiai.

#### Noção do Perigo (1 ponto)

Seu personagem sempre está alerta, podendo pressentir quando está sob qualquer tipo de ameaça.

Você recebe um bônus de +1 em Esquivas e +2 para evitar um Ataque Surpresa.

### Capítulo "Equipamento"

#### Defesa Crítica c/Armadura (Crítico):

Algumas armaduras concedem um bônus quando o jogador consegue uma Defesa Crítica em sua rolagem de dados (para maiores detalhes veja o capítulo Regras e Combate – Acerto Crítico). Esse bônus é adicionado à FD final para absorver o ataque recebido.

As armaduras e seus respectivos bônus são os seguintes: Armadura acolchoada (0), Armadura de couro (+1), Broquel (0), Brunea (+2), Cota de malha (+2), Escudo médio de madeira (0), Cota de Talas (+2), Armadura completa (+3), Escudo grande de madeira (0), Jaqueta de couro (0), Colete leve (+1), Colete médio (+1), Colete padrão (+2), Colete especial (+2), Unidade de ação reforçada (+3).

#### Descrição dos Itens:

Alguns itens presentes no Super Manual 3D&T Turbo ficaram com a descrição errada ou até mesmo sem ela. A seguir estão as descrições desses itens corrigidas ou adicionadas:

***Ácido:*** Estes frascos geralmente são arremessados contra inimigos. Quando acerta o alvo, o frasco se quebra liberando o ácido (afeta uma área de 1,5m de raio). A FA é de H+1d+2 e, se atingir a(s) vítima(s), continuará a causar dano nas rodadas seguintes, reduzido em 1 ponto por rodada até que o dano seja reduzido à zero.

***Acônito:*** esse tipo de erva é utilizado para afugentar Licantropos. Basta um punhado dessa erva esfregado no focinho da criatura para que esta fuja como se estivesse sobre o efeito da magia Pânico.

Também permite curar a Licantropia. Um personagem infectado (veja Licantropo, pág. 24) capaz de ingerir um ramo desta planta até uma hora após o ataque do Licantropo tem direito a um teste de R+1 para se livrar da maldição. Caso um curandeiro (ou outro tipo de personagem) com a Perícia Medicina (ou a Especialização Primeiros-Socorros) administre a erva, a vítima pode usar o seu valor de Resistência ou a do curandeiro (a que for melhor) para realizar o teste. O personagem infectado só tem uma chance, não importa quanto acônito consuma. O galho dessa planta deve ser fresco (colhido a menos de uma hora). Apenas Licantropos infectados podem ser curados.

Acônito é tóxico; ingeri-lo exige um teste de R+2 ou a vítima é envenenada. Uma vítima envenenada sofre um redutor temporário de -1 em todas as suas Características e começa a perder 1 PV por rodada até a morte, ou até ser curada (com qualquer tipo de antídoto).

***Barco à Vela:*** um barco de 22 a 27 metros de comprimento por 6m de largura. Possui um mastro central com uma vela e alguns remos auxiliares. Pode levar de 8 a 15 tripulantes e 15 toneladas de carga. Esta embarcação pode realizar viagens pelo mar ou rio abaixo. Sua velocidade é em média de 2Km/h.

***Espada Bastarda:*** uma Espada Bastarda é muito grande para ser usada com uma mão sem treinamento; por isso é tratada como Arma Exótica. Um personagem de tamanho Humano pode usar uma Espada Bastarda com

ambas as mãos como Arma Comum, ou uma criatura de maior tamanho pode usá-la com uma mão da mesma forma. A Katana (sua versão oriental), oferece FA=F+H+2d+1 e custa 400 O$ (os demais atributos são os mesmos).

***Espada Curta:*** esta espada é popularmente usada como arma reserva ou arma principal de criaturas de tamanho inferior ao humano. A Wakizashi (sua versão oriental), oferece FA=F+H+1d+3 e custa 300 O$ (os demais atributos são os mesmos).

***Fogo do Alquimista:*** esta frasco contém uma substância pegajosa que entra em combustão em contato com o ar. Afeta uma área de 1,5m de raio e requer uma ação completa para o(s) alvo(s) atingido(s) apagar(em) as chamas para evitar um dano adicional de FA=H+1d+2.

# Capítulo "Regras e Combate"

## Movimento

***Velocidade Máxima:*** em situações de combate, o movimento do personagem também é calculado tendo como base a Habilidade ou Resistência (a que for MENOR). Os bônus oferecidos por Vantagens como Aceleração e Teleporte aumentam essa velocidade.

| H ou R | Movimento |
|---|---|
| o | 3 metros por turno. |
| ● | 6 metros por turno. |
| ●● | 9 metros por turno. |
| ●●● | 12 metros por turno. |
| ●●●● | 15 metros por turno. |
| ●●●●● | 18 metros por turno. |

E assim por diante nessa progressão.

## Troca de Dano

Mas e se você quiser mudar seu tipo de dano?

E se um guerreiro escolhe largar a espada (corte) e lutar com uma lança (perfuração) ou maça (contusão)? E se um soldado troca sua metralhadora (perfuração) por um lança-mísseis (explosão)?

Isso é permitido, sim. Muitas vezes pode ser mais vantajoso atacar com outros tipos de arma ou tática. Infelizmente, sua FA sofrerá um redutor de -1 em seu próximo ataque, representando a adaptação ou demora do personagem em sacar a nova arma (consome uma ação parcial). A única exceção são personagens com a Vantagem Adaptador, que podem se adaptar facilmente a qualquer arma ou técnica de luta sem sofrer qualquer penalização.

**...**

## Um Exemplo de Combate

As fichas de Zendira e Koltar são as seguintes:

• **Koltar:** F1, H2, R3, A1, PdF0, Centauro (2 pts), Arena (sua aldeia, 1 pt), Pesca, Caça e Rastreio (Sobrevivência, 1 pt), Intimidação, Interrogatório e Lábia (Manipulação, 1 pt), Usar Armas Exóticas (Medieval, Machado de Guerra, 1pt), Assombrado (-2 pts), Código de Honra dos Heróis (-1 pt).

• **Zendira:** F0, H3, R1, A1, PdF2, Elfa Negra (3 pts), Ataque Especial (PdF, 1 pt), Furtividade, Intimidação, Tortura (Crime, 1 pt), Usar Armas Comuns (Medievais, Cimitarra e Arco Curto, 1 pt), Insana: Homicida (-2 pts), Má Fama (-1 pt), Trevas 2.

# Capítulo "Objetos Mágicos"

## Itens de Recuperação

A os itens de recuperação passam a ter os seguintes valores:

| ITEM | CUSTO (O$ OU $) |
|---|---|
| CURA MENOR | 10 |
| CURA MÉDIA | 50 |
| CURA MAIOR | 100 |
| CURA TOTAL | 300 |
| MAGIA MENOR | 20 |
| MAGIA MÉDIA | 70 |
| MAGIA MAIOR | 120 |
| MAGIA TOTAL | 320 |
| CURA E MAGIA MENORES | 25 |
| CURA E MAGIA MÉDIAS | 110 |
| CURA E MAGIA MAIORES | 210 |
| CURA E MAGIA TOTAIS | 610 |
| ANTIDOTO MENOR | 25 |
| ANTIDOTO MÉDIO | 75 |
| ANTIDOTO MAIOR | 500 |
| ANTIDOTO TOTAL | 1.500 |

# Capítulo "Magos e Magia"

Algumas magias tiveram certas modificações e/ou correções:

## Cura Mágica

**Exigências:** Água ou Luz 1, Clericato (ou Primeiros-Socorros)

**Custo:** 2 PMs para cada 1d PVs (veja a seguir)

**Duração:** instantânea

**Alcance:** apenas ao toque

Utilizada por clérigos ou conjuradores com conhecimento médico, as magias da Água e da Luz podem curar. Para cada 2 PMs gastos, você pode curar 1d Pontos de Vida em si mesmo ou qualquer criatura, até o limite de seu Focus.

Além de curar PVs, Cura Mágica também pode curar aflições como doenças, venenos, cegueira ou paralisia - exceto aquelas cuja descrição diga o contrário. Contudo, quando usada deste modo, a magia consome 4 PMs e não restaura PVs.

Em Mortos-Vivos, esta magia CAUSA dano em vez de curar. Mortos-Vivos são curados com Cura Para os Mortos.

## Enfraquecer

**Exigências:** Trevas 1

**Custo:** padrão

**Duração:** sustentável

**Alcance:** padrão

O conjurador amaldiçoa uma criatura-alvo, a enfraquecendo e cancelando parte de sua Força de Ataque com esta magia das Trevas. A criatura-alvo têm direito a um teste de Resistência a cada turno para negar o efeito.

Uma criatura afetada por esta magia sofre uma

penalidade de FA-1 em suas jogadas de ataque enquanto o mago sustentar o encantamento.

Para cada dois pontos extras de Focus em Trevas utilizados na magia, a penalidade na FA aumenta em -1, ou seja, com Focus 1 a penalidade é de FA-1, com Focus 3 é de FA-2, com Focus 5 é de FA-3, e assim por diante.

### Falar com os Mortos

**Exigências:** Trevas 4
**Custo:** padrão.
**Duração:** instantânea.
**Alcance:** padrão.

Permite ao conjurador comunicar-se com criaturas mortas e assim realizar uma única pergunta (que somente poderá ser respondida com SIM ou NÃO e será ouvida apenas pelo conjurador da magia). Para isso, no entanto, deve-se ter o cadáver (ou parte dele) da criatura morta. O Mestre deve prestar atenção ao que a criatura sabia quando estava viva, inclusive os idiomas conhecidos por ela.

Mortos-vivos não são afetados por esta Magia.

### Invocação do Elemental

**Exigências:** Focus 5 (Focus 3 em Caminhos Secundários)
**Custo:** padrão
**Duração:** sustentável
**Alcance:** padrão

Semelhante à Criatura Mágica, pois faz surgir um ser mágico feito de um único elemento (com pontuação igual ao Focus empregado na magia). A grande diferença é que, em vez de apenas criar uma forma animada e não vivente, a magia invoca uma criatura viva de um outro plano. Essas criaturas são conhecidas como elementais.

Todos os elementais são seres que possuem naturalmente as habilidades da magia Corpo Elemental, sem limite de tempo ou gasto de PMs. Elementais invocados também podem ter poderes extras por Focus elevados, dependendo do Focus original do invocador.

Os elementais são seres inteligentes. Eles não precisam de supervisão constante por parte do invocador para executar ordens. Infelizmente, um elemental arrancado de seu plano de origem tem como único desejo retornar o mais rápido possível. Para isso ele tem duas opções: cumprir uma missão para o invocador em troca de liberdade, ou então matá-lo - que provocaria o cancelamento da magia, libertando a criatura. O mais comum é que o elemental ataque primeiro e, se achar que o invocador é poderoso demais para ser vencido, só então vai seguir suas ordens.

Um elemental que tenha sido escravizado por longos períodos pode tentar se vingar antes de voltar para casa. Contudo, existem casos raros de elementais que se tornam amigos do invocador e retornam pacificamente sempre que ele chamar.

Cada Invocação de Elemental corresponde a uma magia diferente. Existem versões raras desta magia que permitem combinar dois Caminhos para invocar elementais diferentes, muito mais poderosos: elementais do magma, do vácuo, do relâmpago e outros. Esses seres têm os poderes e imunidades dos dois Caminhos combinados.

Magias e poderes que não afetam Construtos também não afetam elementais.

### Invocação da Sombra

**Exigências:** Trevas 2
**Custo:** 4 PMs
**Duração:** veja a seguir
**Alcance:** padrão

Ao lançar esta magia, a sombra do conjurador cria massa e volume, se tornando sólida e com vida própria, o ajudando no combate. A sombra invocada tem a mesma aparência (sendo apenas um pouco mais escura), Características, PVs, PMs, Vantagens, Desvantagens e Armas/Armaduras que o conjurador possua no momento que lançar a magia, porém não possui pontos de Focus, sendo então incapaz de lançar magias. A sombra conjurada também não é capaz de usar quaisquer habilidades de separação (sendo a Vantagem, magias ou Superpoder).

Caso o conjurador possua armas ou armaduras mágicas, estas serão em versões comuns para a sombra.

A sombra possui as mesmas imunidades de um Construto (é como se fossem Construtos feitos de magia). Elas não respiram, não comem ou bebem, não dormem, são imunes a doenças, venenos, magias que afetam a mente e quaisquer outras que só funcionem com criaturas vivas, porém a sombra não é capaz de realizar qualquer outra tarefa a não ser lutar (de forma inteligente, e podendo acionar Vantagens que auxiliem para esse fim).

Uma sombra pode ser ferida de forma normal (ela nunca recupera PVs de forma alguma), e ela só será destruída quando o conjurador cancelar a magia ou quando seus PVs chegarem a 0, sem direito a Testes de Morte.

Só é possível invocar uma sombra por vez, e a conjuração desta magia requer uma ação parcial no turno.

### A Loucura de Atavus

**Exigências:** Água 1, Trevas 2 (Veneno 2), Insano
**Custo:** 2 PMs
**Duração:** uma hora
**Alcance:** apenas ao toque

Esta magia pode ser lançada apenas por magos ou clérigos loucos (ou seja, que tenham a Desvantagem Insano). O alvo deve fazer um teste de R-1: se falhar, também ficará Insano durante uma hora, ou até a magia ser cancelada. Para determinar o tipo de insanidade, role 6d e compare o resultado com a tabela a seguir:

| Resultado | Insanidade |
|---|---|
| **6** | Jogue novamente |
| **7** | Antropófago |
| **8** | Catatônico |
| **9** | Cleptomania |
| **10** | Compulsivo |
| **11** | Curioso |
| **12** | Defeito de Ryoga |
| **13** | Demência |
| **14** | Depressivo |
| **15** | Distraído |
| **16** | Esquizofrênico |
| **17** | Fantasia |
| **18** | Fobia |
| **19** | Furioso |
| **20** | Ganancioso |
| **21** | Guloso |
| **22** | Hipossônia |
| **23** | Histérico |
| **24** | Homicida |
| **25** | Intolerante |
| **26** | Megalomaníaco |
| **27** | Mentiroso |
| **28** | Múltipla Personalidade |
| **29** | Obsessivo |
| **30** | Paranóico |
| **31** | Piromaníaco |
| **32** | Sonâmbulo |
| **33** | Suicida |
| **34** | Vício Leve |
| **35** | Vício Pesado |
| **36** | Jogue novamente |

## Monstros da Pântano

**Exigências:** Água 3, Trevas 4 (Veneno 3)
**Custo:** 3 PMs por troll
**Duração:** sustentável
**Alcance:** padrão

Com esta magia é possível invocar em qualquer lugar, dentro da área de efeito, um ou mais trolls para lutar pelo conjurador. Trolls são criaturas humanóides feitas de matéria vegetal, com garras, presas e um altíssimo poder de regeneração: eles recuperam 2 PVs por turno. Mesmo depois de reduzido a 0 PVs, os restos de um troll sempre vão regenerar até reconstituir a criatura completa. A única forma de realmente matá-los é com fogo ou ácido, pois eles não conseguem regenerar esse tipo de dano.

Trolls têm F2, H2, R3, A1, PdF0; Usar Armas Simples (Medievais, Clava). Eles fazem três ataques por turno com as garras (FA=F+H+1d) e mordida (FA=F+H+1d+1). Trolls invocados por esta magia surgem no mesmo turno, magicamente, não sendo necessário que existam na região. Eles não obedecem ordens: atacam quaisquer criaturas à vista, exceto o próprio conjurador. Caso a batalha termine, a magia seja interrompida ou não existam oponentes para enfrentar, os trolls desaparecem.

## Pacto com a Serpente

**Exigências:** Fogo 3, Terra 2, Trevas 1
**Custo:** 1 PM por dragoa
**Duração:** sustentável
**Alcance:** padrão

Entre as magias de invocação de criaturas, esta é uma das mais arriscadas. Ela convoca um pequeno grupo de dragoas-caçadoras de Galrasia para lutar pelo conjurador.

Dragoas-caçadoras têm F2, H3, R2, A0, PdF0, Arena (florestas), Usar Armas Simples (Medievais, Lança, Clava e Adaga) e Energia Extra 1. Elas surgem no mesmo turno, magicamente, não sendo necessário que existam na região. Extremamente selvagens, elas não sentem medo e lutam até a morte - mas também não obedecem ordens e atacam quaisquer criaturas à vista, incluindo aliados do conjurador. Se não houver outras criaturas por perto, elas chegam a atacar o próprio conjurador.

Quando a batalha termina, a magia é interrompida, ou caso não existam oponentes por perto, as dragoas retomam a Galrasia. Contudo, se existir uma ou mais mulheres entre os inimigos derrotados, as caçadoras vão levá-la(s) consigo como oferenda à Divina Serpente, sua deusa.

## Praga de Kobolds

**Exigências:** Terra 1, Trevas 1
**Custo:** padrão
**Duração:** sustentável
**Alcance:** padrão

Muitos magos e clérigos são conhecidos por invocar criaturas para lutar em seu lugar. Praga de Kobolds é a mais simples dessas magias de invocação. A mágica faz surgir em qualquer lugar dentro da área de efeito um grupo de kobolds com F1, H0, R0, A1, PdF1; Usar Armas Comuns (Medievais, Machado de Batalha - ou Espada Curta - e Arco Curto) e Usar Armaduras Leves (Medievais).

Para cada nível do Focus em Terra e Trevas a magia invoca 1d-1 kobolds, até um máximo de 3d-3.

Eles surgem no mesmo turno, magicamente, não sendo necessário que existam na região. Não sentem medo e lutam até a morte. Infelizmente, também são incontroláveis: atacam ao acaso quaisquer criaturas à vista, incluindo aliados do conjurador (mas nunca o próprio conjurador). Por esse motivo, magias como esta são normalmente empregadas por magos solitários, ou que não tenham lá muita preocupação com a segurança dos companheiros.

Quando a batalha termina, ou caso não existam oponentes por perto, os kobolds desaparecem. Sendo sustentável, o conjurador também pode escolher interromper a magia e sumir com as criaturas quando quiser. O mesmo vale para quaisquer outras magias de invocação de criaturas.

## Proteção Mágica

**Exigências:** Focus 1
**Custo:** padrão
**Duração:** sustentável
**Alcance:** padrão

Outra mágica simples, que pode ser realizada com qualquer dos Caminhos - mas, quanto maior o Focus usado, maior sua eficiência. O praticante usa sua mágica para se proteger, criando uma parede de fogo, uma armadura de pedra, um escudo de luz sólida ou qualquer outra coisa.

O aumento é igual a seu Focus. Então, se você tem A3 e Luz 2, pode gastar 2 PMs por turno e erguer uma barreira de luz à sua volta (ou à volta de um companheiro) para conseguir A5. Mas se você tem Focus 4 em Luz, terá A7.

### Proteção Contra o Elemento

**Exigências:** Focus 1, Proteção Mágica
**Custo:** veja a seguir
**Duração:** sustentável
**Alcance:** padrão

Muito semelhante à Proteção Mágica comum, mas mais efetiva - porque ela protege melhor contra o elemento do Focus utilizado. Além de aumentar sua Armadura, quem recebe a magia também terá Armadura Extra contra aquele elemento, porém deverá gastar 1 Ponto de Magia extra.

Então, se você é um conjurador com A3 e Água 3 sendo atacado com Terra, pode gastar 4 PMs por turno e usar Proteção Mágica comum para ficar com A6. Mas se está sendo atacado com Água, neste caso terá A12!

### Tropas de Ragnar

**Exigências:** Fogo 1, Terra 1, Trevas 1
**Custo:** padrão
**Duração:** sustentável
**Alcance:** padrão

Esta mágica invoca um pequeno grupo de 1d-1 goblinóides para lutar contra os inimigos do conjurador. O tipo e poder exatos dependem do Focus em Fogo, Terra e Trevas:

- ***Focus 1:*** goblins (F0, H1, R1, A0, PdF0)
- ***Focus 2:*** goblins (F1, H1, R1, A1, PdF1)
- ***Focus 3:*** hobgoblins (F1, H1, R2, A 1, PdF0)
- ***Focus 4:*** hobgoblins (F2, H2, R2, A2, PdF1)
- ***Focus 5:*** bugbears (F3, H2, R3, A2, PdF1)
- ***Focus 6:*** bugbears (F4, H3, R4, A3, PdF2)

Todos possuem Usar Armas Medievais (Comuns, Espada Curta - ou Machado de Batalha - e Arco Curto, além de outras permitidas pela raça) e Usar Armaduras Leves (Medievais).

Os goblinóides invocados surgem instantaneamente, não sentem medo e lutam até a morte, porém eles não podem ser controlados de nenhuma forma: uma vez invocados, atacam ao acaso quaisquer criaturas que estejam à vista, exceto o próprio conjurador.

Quando a batalha termina, a magia é interrompida, ou caso não existam oponentes por perto, os goblinóides desaparecem.

## Capítulo “O Mestre”

### Experiência com Vitórias

Vencer inimigos em combate também dá Pontos Temporários. A regra geral é que cada inimigo vencido em combate justo rende Pontos Temporários equivalentes a quantidade de pontos do inimigo (um adversário feito com 12 pontos rende 12 PTs). Entenda-se por "combate justo" uma luta honesta, um contra um, sem ataques de surpresa ou truques sujos.

**Vitórias sobre inimigos muito mais "fracos" que o personagem, feitos com metade dos pontos (arredondados para cima) ou menos, podem render apenas 1 Ponto Temporário (mas fica a critério do Mestre).**

É permitido que personagens unam-se para enfrentar oponentes muito poderosos, desde que nenhuma Vantagem ou Desvantagem que possuam diga o contrário. Nesse caso, os PTs adquiridos são divididos (arredonde para baixo) entre os personagens que se envolveram no combate, porém o personagem que aplicou o golpe final recebe 1 PT extra.

Cada jogador deve anotar na Ficha de Personagem os Pontos Temporários e Pontos de Experiência que ganhou. Se ainda não tiver o bastante para comprar um ponto normal de personagem, deve esperar as próximas aventuras.

O Mestre pode adotar um limite de PTs e PEs que um personagem pode ganhar, dependendo do tipo de aventura.

# SUPER MANUAL DO AVENTUREIRO MEDIEVAL

## Capítulo “Especialistas”

### Bardo

O bardo pode comprar também, ao custo de 1 ponto, a seguinte habilidade exclusiva:

- **Réquiem:** com esta habilidade, o bardo consegue afetar até mesmo mortos-vivos com suas canções e magias de influência mental (mortos-vivos normalmente não são afetados por habilidades e magias que afetam a mente).

# SUPER 3D&T TURBO FICHA DE PERSONAGEM

Nome ____ Kit ____ Jogador ____ Pontos ____
Sexo ____ Idade ____ Altura ____ Peso ____ Divindade ____ Local Nasc. ____

**Características**
FOR ○○○○○ + [___]
HAB ○○○○○ + [___]
ARM ○○○○○ + [___]
RES ○○○○○ + [___]
PDF ○○○○○ + [___]

**Iniciativa** [____] **Movimento** [____]
**PVs** [___] [____]
**PMs** [___] [____]

**Tipos de Dano**
FOR [____]
PDF [____]

**Talento Regional**
____
____

**Observações**
____

**FA:** [____] = [___] + [___] + [___] + [___] + [____]
Item ____ Munição □□□□□.□□□□□.□□□□□
**FA:** [____] = [___] + [___] + [___] + [___] + [____]
Item ____ Munição □□□□□.□□□□□.□□□□□
**FA:** [____] = [___] + [___] + [___] + [___] + [____]
Item ____ Munição □□□□□.□□□□□.□□□□□
**FD:** [____] = [___] + [___] + [___] + [___] + [____]
Item ____ Propriedades ____

**Caminhos da Magia**
Água ○○○○○ + [___]
Ar ○○○○○ + [___]
Fogo ○○○○○ + [___]
Luz ○○○○○ + [___]
Terra ○○○○○ + [___]
Trevas ○○○○○ + [___]
____ ○○○○○ + [___]

**Vantagens e Desvantagens**
____

**Poderes Concedidos**
____

**Perícias e Especializações**
○ Animais ____/____/____
○ Artes ____/____/____
○ Ciências ____/____/____
○ Crime ____/____/____
○ Esportes ____/____/____
○ Idiomas ____/____/____
○ Investigação ____/____/____
○ Manipulação ____/____/____
○ Máquinas ____/____/____
○ Medicina ____/____/____
○ Sobrevivência ____/____/____
○ ____ ____/____/____

**Dinheiro**

| Cobre | Prata | Ouro | Gemas |
|---|---|---|---|
| | | | |

**Experiência**
**Pontos Temporários**
□□□□□.□□□□□.□□□□□ + [____]
**Pontos de Experiência**
○○○○○.○○○○○.○○○○○ + [____]

**Olá a todos.**

**Como muita gente sabe, eu não tenho Orkut e não participo de listas e fóruns. É uma escolha pessoal, tenho direito à privacidade. Assim, esta mensagem será (foi?) postada pelo camarada Doutor Careca.**

**Estou ouvindo dizer, que existe certa aclamação pública (?!) para que 3D&T seja considerado Licença Aberta. Também ouvi dizer que certo ex-editor alega, que eu teria proibido a presença do jogo na Dragão Brasil.**

**Mentira.**

**É verdade que nós, autores de Tormenta, não aceitamos sua presença na DB após nossa saída da editora. A razão: Tormenta agora pertence à Editora Jambô. Que, diferente da antiga editora, sempre honrou seus compromissos contratuais e tem sido a casa perfeita para Tormenta D20.**

**Mas nenhuma outra editora publica 3D&T. Então, não havia (e ainda não há) qualquer razão para proibir sua presença na atual DB.**

**É verdade (eu já disse isso antes, e repito) que a Editora Talismã continua comercializando produtos 3D&T, sem minha autorização e sem acertos de direitos autorais de 3D&T. Mas essa é uma questão judicial a ser resolvida entre eu, e a empresa.**

**Eu nunca proibi ninguém de publicar ou trabalhar com 3D&T. Não inventei esse jogo para ficar rico. Inventei para que mais pessoas joguem RPG. Proibir que seja usado, seria burrice.**

**Se 3D&T foi removido das páginas da DB, não foi a pedido meu. Foi por pura decisão pessoal de seu ex-editor – que, aliás, nunca mostrou nenhuma prova da tal “proibição”. Ninguém nunca será capaz de apontar em nenhuma entrevista, fórum ou mensagem de e-mail, qualquer declaração minha nesse sentido.**

**Sobre a liberação como Open Game, às vezes vejo mensagens de fãs pedindo que 3D&T seja Licença Aberta. Eu nunca entendi direito a razão: sempre existiram net-books, sempre existiram adaptações não-oficiais na Internet. Eu nunca me queixei disso.**

**Tornar 3D&T uma Licença Aberta mudaria apenas uma coisa: outros autores e empresas poderiam publicar e vender livros de 3D&T sem pagamentos de direitos autorais a seu autor. Ora, isso JÁ ESTÁ acontecendo, a própria Talismã vende Manuais 3D&T sem prestar contas ao autor. Não tenho nada a ganhar proibindo 3D&T, nem nada a perder liberando-o.**

**Sendo assim...**

Eu, Marcelo Cassaro, autor do jogo 3D&T • Defensores de Tóquio 3ª Edição, autorizo a liberação de suas regras (mas não personagens e ambientações) como conteúdo Open Game.

**Pronto. Melhor assim?**

**Abraço a todos.**

**Cassaro**

# Índice Remissivo


3D&T 5
3D&T Open Game 125
Abrigo de Lena 47
Absorção de Alma 47
Acalmar Animais 47
Acelerar Criaturas 47
Adamante, Materiais Especiais 30
Adaptação Diurna 17
Afetar Fogueiras 47
Afiada, Arma Especial 17
Agências e Organizações 8
Agilidade 47
Algoz de Keenn 12
Alteração Vocal 47
Alucinação 47
Amigo das Armas 26
Amigo das Árvores 26
Amigo do Oceano 26
Amigo dos Cavalos 26
Amigo dos Rios 26
Amor dos Animais, Maldição 23
Amuletos Mágicos 90
Andar na Água 48
Andar no Ar 48
Andarilho Noturno, Vulto Noturno 111
Andróide 17
Anéis Mágicos 78
Antropófago, Insano 22
Apanhar Arma 17
Aparição 103
Arma Aleatória de Nimb, A 48
Arma de Família 27
Arma de Madeira Mágica 27
Arma Dupla 27
Arma Especial 17
Arma Fiel 48
Arma Não-Letal 19
Arma Vampírica 48
Arma Veloz 48
Armadura Espectral 49
Armaduras 38
Armaduras Mágicas 84
Armaduras Medievais Leves 38
Armaduras Medievais Médias 38
Armaduras Medievais Pesadas 38
Armaduras Modernas Leves 38
Armaduras Modernas Médias 38
Armaduras Modernas Pesadas 38
Armas 30
Armas Mágicas 82
Armas Medievais Comuns 31
Armas Medievais Exóticas 31
Armas Medievais Simples 31
Armas Modernas Comuns 33
Armas Modernas Exóticas 33
Armas Modernas Simples 32
Arremessar Qualquer Coisa 18
Arsenal de Megalokk 49
Artefatos 75
Ataque Especial 18
Ataque, Tipos de Missões 113
Ateu 27
Ativando Itens Mágicos 75
Atordoante, Ataque Especial 18
Atrapalhado, Maldição 23
Aura Anti-Magia 49
Aura de Reflexão 50
Aura Profana 49
Aura Sagrada 49
Autoconfiança 27
Aventureiro Nato 27
Baatezu 103
Bairrista 27
Balor, Tanar´ri 109
Banf 50
Barbarismo 27
Bastões Mágicos 99
Beco Sem Saída 19
Behir 104
Beijo da Ninfa 19
Beijo do Lich 19
Bênção/Maldição de Nimb 50
Bodak 105
Bola de Lama 50
Bulette 105
Caçadora, Arma Especial 17
Cajados Mágicos 100
Camaleão 50
Caminho para Doherimm 27
Cancelamento Superior 50
Cão Teleportador 105
Capítulo “Equipamento” 118
Capítulo “Especialistas” 122
Capítulo “Magos e Magia” 119
Capítulo “O Mestre” 122
Capítulo “Objetos Mágicos” 119
Capítulo “Regras e Combate” 119
Capítulo “Vantagens e Desvantagens” 118
Careca, Maldição 23
Carga 75
Catástrofe, Tipos de Missões 114
Cavaleiro Nato 27
Celestial 19
Centelhas de Taandus 50
Chagas da Natureza, Maldição 23
Chagas de Pedra, Maldição 23
Chamado para a Morte 50
Chuva Persistente de Nereus, A 51
CIA 8
Círculo de Proteção contra Criaturas 51
Clonagem de Fausto 51
Clonagem Imperfeita de Fausto 52
Clonagem Perfeita de Fausto 52
Clube de Caça 9
Coemrciante Nato 27
Colares e Medalhões 88
Comando Irresistível, Maldição 23
Compreensão 52
Cone de Gelo 52
Conhecimento de Itens Mágicos 27

Conhecimento de Lendas **27**
Conjuração Defesniva **19**
Conjurar Animais **53**
Conquista da Magia **27**
Contador de Histórias **28**
Controlar Elemento **53**
Coração Confuso, Maldição **23**
Coragem Inabalável de Tauron, A **53**
Cores **53**
Créditos **3**
Criação de Frutas e Vegetais **54**
Criar Vento **54**
Criatura Mágica Superior **54**
Criatura Mágica Suprema **54**
Criaturas **103**
Cubo Gelatinoso **105**
Cura Acelerada **19**
Cura Elementar **54**
Cura Mágica Superior **54**
Cura para os Mortos Superior **54**
Curioso, Insano **22**
Dádiva de Wynna **54**
Dançarina, Arma Especial **18**
De uma Substância à Outra **55**
Defeito de Ryoga, Insano **22**
Defensora, Arma Especial **18**
Defesa Crítica c/ Armadura (Crítico) **118**
Degradação das Matas, Maldição **23**
Demônio das Profundezas, Baatezu **104**
Dente de Sszzaas **54**
Departamento de Defesa **9**
Desarmar à Distância, Ataque Especial **18**
Desarmar, Ataque Especial **18**
Descontrole Amoroso, Maldição **23**
Descrição das Armaduras **39**
Descrição das Armas **33**
Descrição dos Itens **41, 118**
Descrição dos Serviços **44**
Desespero **55**
Destruir Criatura **55**
Desvantagens **22**
Detalhes **7**
Detecção do Bem/Mal **55**
Devorador **106**
Dia Incessante de Etherus **55**
Distorção Temporal **55**
Domo da Serenidade **56**
Dragonne **106**
Duro de Matar **19**
Eclipse **56**
Efeitos de Itens Mágicos **76**
Elemental da Areia **106**
Elétrica, Arma Especial **18**
Elmos Mágicos **87**
Embriaguez Coletiva de Bakunin **56**
Empatia **7**
Encantamento contra Putrefação **56**
Encontros Inteligentes e Sidetracks **113**
Equipamento **30**
Erinye, Baatezu **104**
Errata **118**
Esconjuro de Criaturas **56**
Escrita Mágica **56**
Escudo da Fé **57**
Escuridão **57**
Espada dos Justos, A **57**
Espada Vingadora de Glórienn **57**
Especialista em Defesa **19**
Espionagem, Tipos de Missões **114**
Espírito de Equipe **28**
Esquiva Aprimorada **19**
Estrelas Negras de Tenebra **57**
Estupidez, Maldição **23**
Exigências **8**
Exorcismo **57**
Experiência com Vitórias **122**
Exploração, Tipos de Missões **114**
Explosão de Fogo de Questor **58**
Explosão Definitiva de Al-Jahbaah, A **58**
Explosão Elemental, Arma Especial **18**
Falar com Plantas **58**
Faro para Magos **28**
FBI **10**
Fechadura **58**
Fecundação de Lena, A **58**
Fera-do-Caos **106**
Ficha de Personagem **123**
Flamejante, Arma Especial **18**
Foice Fulminante de Ragnar, A **59**
Fome Cadavérica **58**
Fome da Terra, A **59**
Forma Animal **59**
Forma Bestial **59**
Forma Humanóide **60**
Forma Inofensiva, Maldição **23**
Formian **107**
Fornecendo Equipamento **8**
Fragilidade, Maldição **23**
Frustração de Wynna **60**
Fúria Justa **20**
Furtividade das Fadas **28**
Furtividade de Hyninn **60**
Ganacioso, Insano **22**
Gélida, Arma Especial **18**
Gêmeo Maligno, Maldição **23**
Giratório, Ataque Especial **18**
Grig **20**
Guloso, Insano **22**
Hieraco-Esfinges **107**
História do Personagem, A **7**
Homem-Selako **107**
Hospitalidade **28**
Idéias para o Mestre **114**
Idioma Universal **60**
Ignorar Críticos **20**
Ilusão-Bomba **60**
Imp, Baatezu **104**
Impostor **28**
Impulso **60**
Imunidade a Críticos **20**
Incapacidade de Ler, Maldição **23**
Índice **4**
Índice Remissivo **126**
Iniciativa Aprimorada **20**
Inimigo dos Dragões **28**
Inimigo dos Goblinóides **28**

Insano 22
Interferência Mágica 25
Intolerância 28
Intolerante, Insano 22
Introdução 5
Intuição Poderosa, Maldição 23
Invisibilidade Superior 60
Invisibilidade Suprema 61
Invocação de Gosmas 61
Invocação do Elemental Superior 61
Invocação do Elemental Supremo 61
Itens de Aventura 40
Itens de Aventura Medieval 40
Itens de Aventura Moderna 41
Itens de Recuperação 119
Itens Mágicos 74
Itens Mágicos em Arton 74
Itens Mágicos Inteligentes 75
Itens Malditos 75
Itens Malditos 101
Karma Evidente, Maldição 23
Kits Avançados 14
Kits de Personagem 12
Lança Purificadora de Azgher, A 62
Leal aos Cavaleiros 28
Ligação Espiritual, Maldição 23
Lista de Magias 47
Lista de Talentos Regionais 26
Lógica Labiríntica 28
Lutador de Rua 14
Madeira de Tollon, Materiais Especiais 30
Magia Benigna 20
Magia de Alcance 20
Magia Limitada, Maldição 23
Magia Maligna 20
Magia Não-Letal 20
Magia Reversa, Maldição 23
Magia Temática 20
Magias 45
Magias de Especialistas 46
Magias de Guerreiros 45
Magias de Magos 46
Magias de Servos dos Deuses 45
Mago Nato 28
Maldição 23
Maldição das Trevas 62
Maldição de Tanna-Toh, Maldição 24
Manipulação de Resultados 63
Manoplas Mágicas 87
Manto da Obscuridade 63
Mãos de Fogo 63
Marca do Ladrão 63
Marca do Mentiroso, Maldição 24
Marcha da Batalha, A 63
Marilith, Tanar'ri 109
Martelo Vigoroso de Tauron, O 63
Matador de Dragões 15
Materiais Especiais 30
Médico Nato 29
Meio-Celestial 21
Melodia Insuportável de Koroa-san, A 63
Membros Extras de Tenbukuyan, Os 64
Memória Recente, Maldição 24
Mil Caras, Maldição 24
Mímico 107
Mínimos Detalhes, Os 112
Mistério, Tipos de Missões 113
Mitral, Materiais Especiais 30
Modelar a Carne 64
Modelar Madeira 64
Modelar Terra 64
Mostrar Veneno 64
Movimentação Livre 64
Movimento 119
Multitarefa 21
Muralha Prismática, A 64
Nagah 21
Nanomorfo 22
NASA 10
NORAD 10
Novato, Pontuação 6
O Mestre 112
O que é RPG? 5
Ódio das Máquinas, Maldição 24
Ódio do Sexo Oposto, Maldição 24
Ódio dos Animais, Maldição 24
Olhar da Medusa, Maldição 24
Olho Vigilante de Azgher, O 65
Olhos Aguçados 29
Olhos de Médico 65
Olhos Especiais 29
Os Heróis 6
Otyugh 108
Outros Itens Mágicos 94
Paciente 29
Pacífico 25
Pacifismo 29
Paladino de Wynna 13
Paralisar o Tempo 65
Patriota 29
Pergaminhos 76
Permissão de Entrada, Maldição 24
Permuta de Corpos 65
Pesadelos, Maldição 24
Pestilência, Maldição 24
Phasm 108
Pixie 22
Poções 76
Pontuação, A 6
Portal para o Saber 66
Possessão de Parte do Corpo, Maldição 24
Potencializar Magia 66
Prece para os Mortos 29
Prece para Valkaria 29
Presente de Tenebra 66
Presságio 66
Prisão Total, Maldição 24
Prisão, Maldição 24
Profanar 66
Prosperidade 29
Proteção Contra Magia 66
Proteção Draconiana 67
Proteção Mágica Superior 67
Proteção Superior Contra a Tormenta 67
Pulo do Gato, O 67
Rancor de Liriel 67

Recuperação **67**
Recuperação Impossível, Maldição **24**
Recuperação Limitada, Maldição **24**
Recuperação Natural **67**
Recuperação Percial, Maldição **24**
Reflexo Insuportável, Maldição **24**
Refúgio dos Elfos **68**
Regra Opcional **12**
Regressão Mental **68**
Relâmpago **68**
Relâmpago em Cadeia **68**
Religioso **29**
Representante de Vectora **15**
Resgate, Tipos de Missões **113**
Resistência a Doenças **29**
Resistência à Tormenta **29**
Resistência ao Frio **29**
Resplendor de Azgher, O **68**
Restauração da Juventude **69**
Retaliação **69**
Retardar Criaturas **69**
Retribuição **69**
Retribuição de Zoamelgustar, Maldição **24**
Revelação de Thyatis **69**
Salamandra **108**
Santuário **70**
Sedativo, Maldição **24**
Segredo **25**
Sem Memória, Maldição **24**
Sem Reflexo, Maldição **24**
Sem Sombra, Maldição **25**
Sempre Atrasado, Maldição **25**
Serviços e Transporte **44**
Serviços Medievais **44**
Serviços Modernos **44**
Shadaloo **11**
Simplificando **7**
Soldado, Pontuação **6**
Soluço Descontrolado, Maldição **25**
Sono Reduzido **22**
Sopro Congelante de Beluhga, O **70**
Suavizar/Encorpar Item **70**
Succubus, Tanar'ri **109**
Super Manual 3D&T Turbo **118**
Super Manual do Aventureiro Medieval **122**
Super, Pontuação **6**
Talentos Regionais **26**
Tanar´ri **108**
Tarrasque **109**
Tartaruga-Dragão **110**
Tatuagem Mística **29**
Teia **70**
Teleguiada, Arma Especial **18**
Teleportação Aperfeiçoada da Alma **71**
Teleportação da Alma **71**
Teleportação Extraplanar da Alma **71**
Tempestade Explosiva **71**
Tendrículo **110**
Terreno, Clima e Costumes **113**
Thoqqua **110**
Tipos de Missões **113**
Tiro Longo, Arma Especial **18**
Tojanida **110**
Toque da Aniquilação **71**
Toque da Banalidade, Maldição **25**
Toque da Ferrugem **72**
Toque da Morte, Maldição **25**
Toque da Putrefação, Maldição **25**
Toque Doloroso **72**
Toque dos Gremlins, Maldição **25**
Toque Mágico Aprimorado **22**
Toque Profano **72**
Tormenta **5**
Transferência de Memória **72**
Transformação em Animal, Maldição **25**
Trapaceiro Nato **29**
Travar Item **72**
Troca de Dano **119**
Troca de Sexo, Maldição **25**
Um Exemplo de Combate **119**
Umber Hulk **110**
Umbrella Corp. **11**
Urso-Coruja **111**
Uruca, Maldição **25**
Uso de Itens Mágicos **74**
Vantagens **17**
Vantagens e Desvantagens **6, 17**
Varinhas Mágicas **101**
Velhice Acelerada, Maldição **25**
Venenosa, Arma Especial **18**
Verme Púrpura **111**
Vestuário Mágico **91**
Viagens **112**
Vício, Insano **22**
Vínculo Maldito **73**
Vingador **16**
Vingança, Tipos de Missões **114**
Virtude **73**
Visão do Assassino **73**
Vocabulário Limitado, Maldição **25**
Voz de Allihanna **73**
Voz de Megalokk **73**
Voz do Mar **73**
Vulto Alado, Vulto Noturno **111**
Vulto Noturno **111**
Xamã de Allihanna **13**
Zona da Verdade **73**

# EXPANSÃO!

ATENÇÃO: este livro deve ser usado em conjunto com o Super Manual 3D&T Turbo, Super Manual do Aventureiro Medieval e Super Manual dos Monstros.